ゲーム史上に名を刻む名作アクションゲーム厳選100本+α!!

OLD GAMERS白書

スーパーマリオブラザーズ/バルーンファイト/スペランカー/いっき/忍者龍剣伝/メトロイド
マッピー/高橋名人の冒険島/ロックマン/悪魔城ドラキュラ/がんばれゴエモン/グーニーズ
スーパードンキーコング/アクトレイザー/ストリートファイターⅡ/重装騎兵ヴァルケン
ファイナルファイト/海腹川背/プリンス・オブ・ペルシャ/美食戦隊薔薇野郎/魔獣王
ソニック・ザ・ヘッジホッグ/ガンスターヒーローズ/エイリアンソルジャー/ガントレット
カトちゃんケンちゃん/源平討魔伝/ビックリマンワールド/THE 功夫/最後の忍道/妖怪道中記
and many more

Vol.1 アクションゲーム編

・ファミリーコンピュータ
・スーパーファミコン
・メガドライブ
・PCエンジン
4大ハード完全制覇!!

メディアパル



激動の昭和から平成を駆け抜けた
GAMER達の夢が甦る!



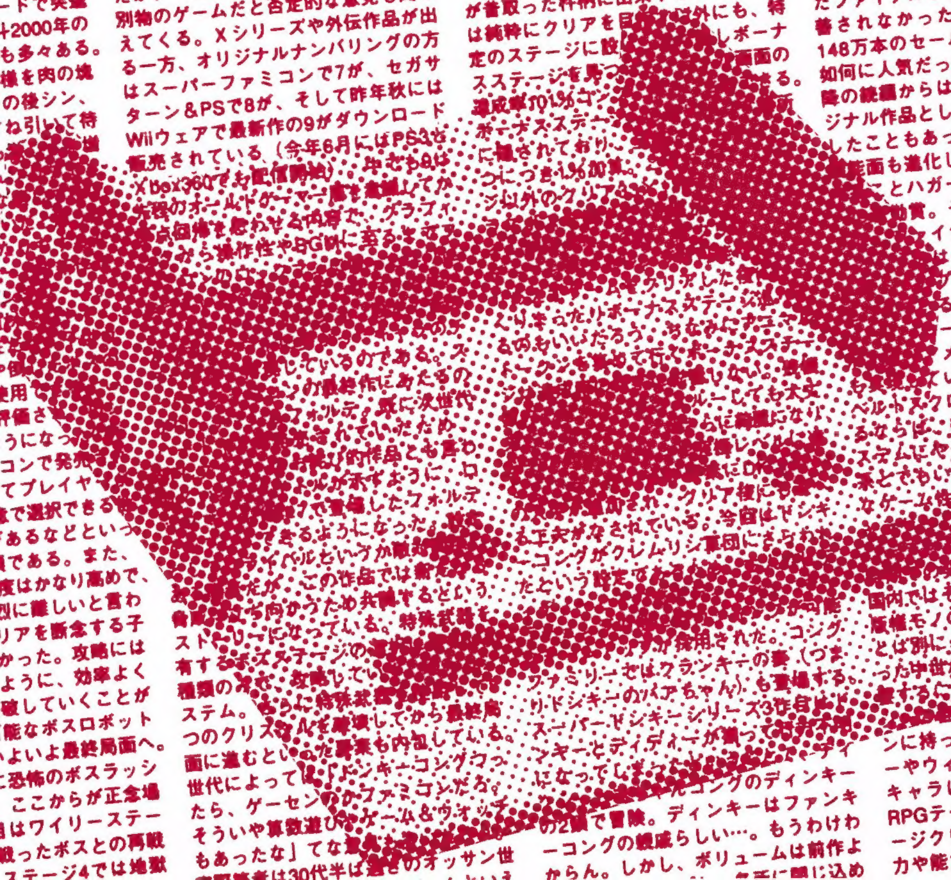
一生遊び尽くせる
神ゲー・奇ゲー大豊作!

厳選アクションゲーム100本を完全レビュー
操作方法・裏技など即座に役立つ情報が満載!
レトロゲームの購入方法・遊び方をレクチャー



TIME 98
SCORE 1200
SCORE 3100
1-006200 TOP-006200 2-000000
PLAYER
ENEMY
TIME 0897
-A-
悪魔城ドラキュラ
PLAY SELECT
START
CONTINUE
OPTION
© KONAMI 1991
GOLDEN AXE
GUNSTAR HEROES

OLD GAMERS 白書



OLD GAMERS 白書

Vol.1 アクションゲーム編



CONTENTS of FAMILY COMPUTER



発売本数世界No.1を誇る最強のキラーソフト

スーパーマリオブラザーズ

アクションゲームを語る上で欠かすことのできない作品!

間違いなく一生遊べるゲームの筆頭

アクションゲームと聞いて真っ先に名前が挙がるであろうタイトルがこのスーパーマリオ。07年に開催されたレトロゲームアワードでは見事大賞を獲得し、ファミ通が行った未来に伝えたいゲームアンケートでも堂々1位。当時のファミコンブームに大きく貢献しただけでなく、現在もなおその輝きは色褪せていない。

操作感の良い軽快な横スクロールジャンプアクション。ほどほどの難易度というシンプルな内容は、今プレイしてみてもかえって新鮮だったりもするのだが、ゲームから離れていた当時のチビッコが大人になって挑戦してみると、ジャンプの感覚が掴めず最初に出会うクリボーに抹殺されることも珍しくない。まあ、友人と一緒に遊ぶ時なんかは、そこが格好のネタポイントでもあるんだけど。とりあえず死んで笑いを取るみたいな。あるいは意中の女性を部屋に招いた際に緊張をほぐすために…ってしつこいですね、はい。

で、真面目に攻略の話をすると、やはり腕に不安がある人はワープや無限1UPの手を借りるが吉。もちろん、じっくり楽しみたい、クッパを8匹懲らしめないと気が済まないなんて人は、ガチンコでプレイだ。

最も多くのマリオを葬った1-1のクリボー



ゲーム開始時のこのポイントが実は一番死にやすかったりする。

シリーズ作品	
マリオブラザーズ	FC
オールナイトニッポンスーパーマリオブラザーズ	FC
スーパーマリオブラザーズ2	FC
スーパーマリオブラザーズ3	FC
スーパーマリオUSA	FC
帰ってきたマリオブラザーズ	FC

ワープのルートは2通りに分かれる



最初のワープポイントは1-2天井の上を通り抜ければOK

4-2で天井を通り抜ければ5面にワープ

4-2からツルに掴まれば6・7・8面にワープ

最短ルートなら10分以内でクリア可能

短時間クリアや効率的に進めたいならワープは必須。ただし、4-2は1-2と同じように最奥まで進んでしまうと5面にしか行けなくなってしまうので注意。

無限1UP



ステージ3-1等の段差でノコノコを連続で踏みつけ連続してマリオを1UPさせることが出来る

マリオの残機が128人を越えるとマイナスと認識される

無限1UPのポイントは数カ所存在するが、3-1のゴール手前がやりやすい。増やしすぎてゲームオーバーにならないように踏め踏め。

DATA スーパーマリオブラザーズ

ハード/FC
メーカー/任天堂
発売日/1985年9月13日
ROMカートリッジ38KB
定価/4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1480円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

最も入手難易度が低いソフトの一つ。ワープを使えばゲームが苦手な人でもクリアは容易い。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…ダッシュ・攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

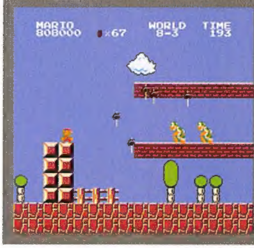
普通にプレイする以外にも 子供心をくすぐる話題が多かった

本体故障で涙目…なんて ことにはならないように

スーパーマリオブラザーズは、ゲームとしての面白さ以外の話題にも事欠かなかった。一般的にバグ面などと呼ばれることの多いアンダーカバーは有名な話題だ。要するに本来は存在しないはずの面をイリーガルな方法で呼び起こすわけだが、別のソフトを差し込み、電源をONにしたままの状態でマリオに差し替えるといった具合に、ヘタすると本体の故障を招く強引な手順を踏む必要があったため、当時は親に鉄拳制裁を喰らう子供もいた。

また、当時としては異例のコラボ作品も話題に。人気ラジオ番組オールナイトニッポンとのタイアップで、スーパーマリオをベースに同番組のパーソナリティが登場するなどのアレンジが加えられている。

宿敵ハンマーブロス



異常な数のハンマーが飛んでくる厄介な敵。チビマリオだとツライ。

ステージ構成が微妙に異なる



当時パーソナリティを務めていたとんねるずも登場する限定ディスクもあった。

バグ面で遊ぶ

マイナス面

1-2の最後で天井のブロックを壊して管の左端にギリギリ左側向いて立ち上にジャンプする





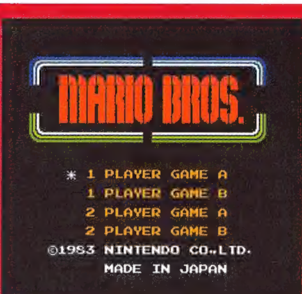
ジャンプして右を押し1つ残したブロックに背中の方からぶつかるとたまにレンガに潜り込みマリオが画面右にズレていく

ワールド256

①マリオを本体に差し込み電源ON
②電源を入れたままカセットを抜く
③テニスを本体に差し込む
④リセットを押す
⑤ゲーム画面が現れたらスタートを押す
⑥ゲームをする
⑦電源を入れたままカセットを抜く
⑧マリオを本体に差し込む
⑨リセットを押す
⑩Aボタンを押しながらスタートを押す

無気味な雰囲気漂う面をプレイすることが可能だが、ワールド256は非常にリスキーな手順が要る。マイナス面もテクがないと厳しい。

マリオブラザーズ



ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1983年9月9日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1680円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

初代はもっとシンプルな 固定画面アクション

マリオシリーズの元祖となるのがこの作品。タイトル不足に悩むファミコン初期の窮地を救い、家庭用ゲーム機の普及に貢献した功労者である。

こちらはスーパーマリオシリーズとはまったく別のゲーム形態で、下からパンチして敵をひっくり返し、すべて殲滅すれば面クリアとなるシステム。コインがボーナスアイテムになっているなど、スーパーマリオの礎となっている部分もある。

１人で黙々やるには少し単調なゲームゆえ、２人プレイで仁義なき戦いを楽しむのがオススメ。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

殺し合いがデフォルトの同時プレイ



くれぐれも白熱しすぎてリアルファイトに突入しないように。



永谷園のCMが入る帰ってきたマリオブラザーズではサブちゃんと共演

ディスクカード書き換え専用(400円)

数多の障害を乗り越え いざクッパとの最終決戦へ!

見事クリアしたら続編にも挑んでみよう

さて、話を攻略面に戻そう。繊細なコントロールが要求される高所エリアや水中エリアなど、苦手と感じる面は個人によって異なるだろうが、ワープを使わず順番に進めていくと6面、7面も侮れないので、ちょっと気を引き締めて挑みたい。

ただ、本当の難所はやはり8面か。ひとつひとつが微妙に長く、中継ポイントも存在しないため、ゴール寸前でミスした場合も再開はステージの最初からとなってしまうのだ。さらにラスト8ー4では、迷路の仕掛けがあり、正しいルートを通らないとクッパまでたどり着けない仕組み。まあ、何度もプレイしている人には常識だろ?的な話だが、これからオールドゲームの世界に足を踏み入れる人はぜひ参考に。

8面以外のクッパは偽物



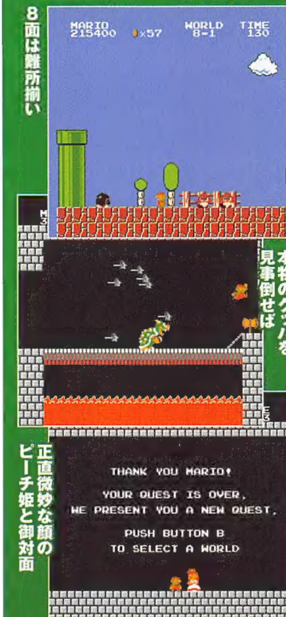
お約束だがラストに出てくるクッパ以外は全部影武者…。設定は意外と緩いです。

マリオは様々なゲームに出演



任天堂の看板キャラだけに、直接ゲームに関与しない作品にも出現している。

宿敵クッパを倒せば感動!?のエンディング



8面は難所揃い

本物のクッパを見事倒せば

正直微妙な顔のピーチ姫と御対面

スーパーマリオブラザーズ2



ハード/FC
メーカー/任天堂
発売日/1986年6月3日
ディスクカード片面40KB
定価/2500円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1480円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

シリーズ最高と言われる難易度を誇る作品

スーパーマリオブラザーズの続編にあたる2はディスクシステムで登場し、その難易度の高さから多くのプレイヤーを泣かせた。ルイージを選択するとジャンプ力が上がる代わりに制御しづらいなど、キャラの個性が反映されるようになった他にも「よっしゃ、1UPキノコゲット!」と思ったら実はよく見ると色が違う毒キノコで触ったら死亡…なんてちょっと意地悪な要素も存在する。敵の配置や強風などの仕掛けもハッキリいって容赦ない。

さらに本作品にはあらかじめ裏面が用意されており、A~Dの超難関コースが待っている。だが、それをプレイするには通常面を8周以上クリアという鬼条件を達成しなくてはならないので、強者限定みたいなところがあるゲームだ。

無限1UPが前提の難易度



1-1の初っぱなで無限1UPポイントがある。てか、ここで増やさないと無理。

究極の難易度ワールドA~D



ただでさえ激ムズなのに裏面は正気の沙汰とは思えないレベル。震えます。



スーパーマリオブラザーズ3

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1988年10月23日
ROMカートリッジ348KB
定価／4500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1200円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

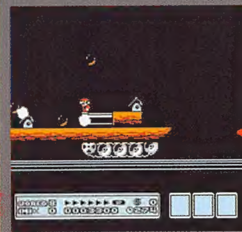
シリーズ3作目は新要素が満載

国内では初代に次ぐ売り上げを記録した3作目は、近年の作品にも受け継がれているマップシステムを導入。グラフィックも飛躍的に向上している。アクション面においても変更点は多く、空を飛べるしっぽマリオなどの変身パーツが増加し、アイテムをストックすることも可能となった。

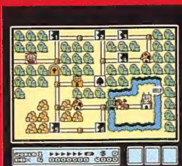
ゲームの難易度は2と双璧を成す…とまではいかないにしろ、決して簡単な部類ではない。特に8面の難しさは飛び抜けており、某TVでお馴染みの課長の心をポキリと折ったほどである。

ちなみに前2作よりもボリュームがあるので、普通に攻略していくと時間はかかるが、ワープアイテムの笛を2個ゲットすれば一気に8面まで行くことができる。

ワールド8は鬼の難易度



おびただしい砲撃をかいくぐるところから始まる8面はかなり手強い。



マップ画面が追加され戦略性・自由度がアップ



しっぽマリオ
タヌキマリオ
カエルマリオ
ハンマーマリオ
クツマリオ
が追加された



スーパーマリオUSA

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1992年9月14日
ROMカートリッジ256KB
定価／4900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1780円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

元ネタの夢工場はフジテレビが発売

この作品はアメリカで制作されたマリオ？と捉えがちだが、元はディスクシステムで発売された夢工場ドキドキパニックという作品を海外に販売する際アレンジを加えたもの。海外では別のタイトル名で売られていたが、それを逆輸入した形で名称もスーパーマリオUSAと変更された。

そのため内容も従来のスーパーマリオシリーズとはだいぶ異なり、ライフ制のアクションゲームとなっている。敵を倒すのも野菜を引っこ抜いて投げたりと独特で、宿敵クッパも登場しない。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…持ち上げる・投げる
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

プレイキャラを選択可能



マリオ&ルイージの他にピーチやキノピオも使用可能。特性もキャラ毎に異なる



夢工場
ドキドキパニックの
海外版を逆輸入
海外では
SUPER MARIO BROS.2
として発売された



風船で浮遊しながら敵キャラとの空中戦

バルーンファイト

風船オヤジとモスキート軍団の華麗でコミカルなドッグファイト

本編は邪魔キャラ多数 鉄アレイに相棒まで

背中に2つの風船くくりつけ、フワリフワリと空中散歩。敵や障害見つけても、ザンネン急には止まれない。気の向くまま、手の向くままに、今日も風船オヤジは空を飛ぶ…。

本作『バルーンファイト』の名も無き主人公（勝手に風船オヤジと命名）の行動は、まさにこんな感じ。ゲームモードは1人もしくは2人同時プレイで画面内の敵を倒す面クリ型と、障害物を避けながら風船を割り進むバルーントリップがあるのだが、基本操作はどちらも一緒。攻撃手段は何も無く、ただひたすらに羽ばたきと移動で命綱の風船を守りながら浮遊するのだ。

風船オヤジのアクションがこの程度なので、無論コントローラーの操作は単純。飛びたい時にボタンを押し、行きたい方向に十字キーを入れるだけで良く、Aボタンの羽ばたき1回とBボタン押しっぱなしの連続羽ばたきを使い分ければ緩急を付けた移動も可能になる。しかし、画面のオヤジの反応は鈍く、なかなか言うことを聞かない。

その反応を鈍くさせているのが慣性。浮力が風船、推力は手のみなので仕方がないとはいえ、とにかく止まらないし曲がらない。敵の風船を割ると反作用でオヤジが跳ね飛ぶことまで計算に入れて早めの操作をしないと、ものの数分でゲームオーバー。しかも上空に雷、水面では人食い魚の罠がオヤジを狙っており、ますます自由度が奪われる。これが2人プレイになるとパートナーは実質障害物。協力プレイどころか敵キャラそっちのけでつぶし合いに没頭してしまい、面クリどころの騒ぎでは無くなってしまうのだ。



ボーナスステージ後は割れた風船が復活。スコアアップより有り難い。

そう言う意味ではバルーントリップのほうが本来の浮遊ゲームを楽しみやすい。フワフワとひたすらに夜空を舞うオヤジの姿は癒し効果抜群である。



風船を割られた敵は情けない姿でパラシュート降下

まるで蚊の口吻のように尖った鼻を持つ敵の風船を割ると鼻がションボリ下向きに。すかさず2撃目を喰らわせるとモスキート野郎が昇天。

バルーントリップ

本編よりも中毒性が高い1P専用モード

左方向へ強制スクロールする中、雷を避けながら風船を割って距離とスコアを競うモード。風船20個をノーミスで割ると1万点が加算され、青→橙→桃の順に風船の色が変わる。



バルーントリップに終わりはない忍耐が続く限り空中浮遊が可能だ

DATA バルーンファイト

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1985年1月22日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1915円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度
★入手難易度

ゲームが苦手な人でも楽しく遊べる。ソフトの入手も容易でバーチャルコンソールでも配信済み。

操作方法

- ✚ 十字キー…左右でキャラの移動
- A Aボタン…羽ばたく（単発）
- B Bボタン…羽ばたく（連続）
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

氷の山を命綱なしで跳ね登る驚異の二人組

アイスクライマー



ボーナスステージは野菜だらけ ポポとナナはベジタリアン!?

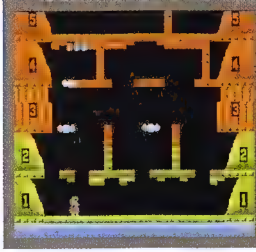
助け合いながら進むか殺し合うかは貴方次第!

1985年に任天堂から発売されたアクションゲームで、発売直後からその優れたゲーム性が話題となり注目を集めた。FCでの累計売り上げ本数は100万本を上回り、同年『VSアイスクライマー』としてアーケードデビューも果たしている。20年以上経った今も根強いファンの多い名作だ。

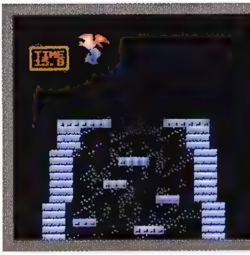
ゲーム性は至って単純。1Pのポポ、2Pのナナがハンマーだけを駆使して32種類の山を征服していくというもの。各ステージは8フロアで構成されていて、クリアすると、そこから上には時間制限付きのボーナスステージが待ち構えている。ボーナスステージでなす、にんじん、キャベツ、きゅうりなどの野菜をゲットした後、山頂に飛んでいるコンドルを掴めばクリアとなる。ただし、このコンドルを掴むのが難しく、ボーナスポイント獲得ならず…となるケースが多い。ちなみに、ボーナスステージのミスによって残りプレイヤーが減る心配はない。

本作は一人でプレイするのも楽しいゲームだが、本当に楽しいのは二人プレイしたとき。最初は「協力しながらクリアしようぜ!」なんて約束をするも、気が付けば殺し合いがスタート。これが元で兄弟喧嘩となり親に怒られた…なんて想い出がある人も多いのでは。

ラウンドセレクト標準装備 好きな面からスタートできる



スタート時に面セレクトが可能とはいえ、いきなり32面は無理だ。



このゲーム面白いじゃん、なんて思って

2人同時プレイは弱肉強食



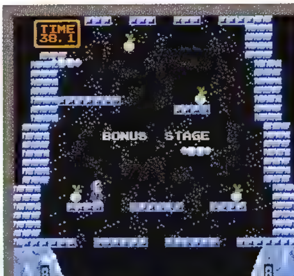
ボーナスステージでも弱肉強食の法則は不変だ。



置き去りになったプレイヤーには死が約束される



2人同時プレイとはいえ協力できる要素は少ない



ボーナス面が異様に難しいのも特徴の一つ

野菜を取ることに集中しているとタイムアウト。コンドルまで辿り着いても足を掴めず転落とステージ完全クリアは非常に難しいのだ。

DATA アイスクライマー

ハード/FC
メーカー/任天堂
発売日/1985年1月30日
ROMカートリッジ24KB
定価/4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/3590円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

高次面での難易度はかなりのもの。2人同時プレイで簡単にならないのも特徴だ。

操作方法

- ✚ 十字キー…左右でキャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



軽快な音楽に乗って盗品を回収

マッピー

可愛らしいキャラ達が活躍する癒し系ゲーム

盗品がラジカセとは時代を感じますね～

1983年にナムコが販売したアーケードゲームとして爆発的な人気を博した『マッピー』。主人公であるネズミの警察官・マッピーが泥棒猫・ニャームコとその手下・ミューキーズを避けながら、彼らが盗んだ盗品を回収していくというアクションゲームだ。翌年、FCへ移植され大ヒットを記録した。

ステージはボーナスラウンドを含めて全部で16種類。最初のボーナスラウンドは3ステージ目で、その後は3ステージクリアごとに登場する。16ステージ全てクリアすると1ステージ目にループするのだが、敵の移動スピードが速くなるので、難易度は大幅にアップする仕組みだ。

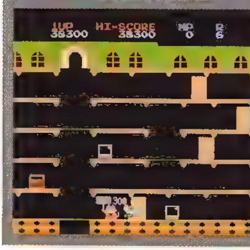
元々マッピーというキャラはゲームのために作られたのではなく、日本マイクロマウス大会（自力で迷路を探索し、その迷路をクリアする時間を競う大会）のためにナムコが作り出したロボットが由来。ちなみに、その前年にエントリーしたロボットの名前がニャームコ。この2台のロボット名がそのまま『マッピー』に使用されたようだ。

本ゲームに欠かせない要素として挙げられるのが、軽やかでキャッチーなBGM。作者は、往年の人気ナムコゲーム『ラリーX』や『ギャラガ』などを担当した大野木宣幸氏。ゲームをした後にも思わず口ずさんでしまう…そんな印象的なメロディーだ。

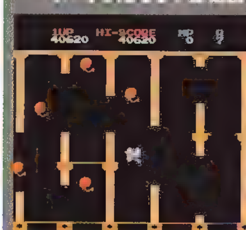
同じ品物を連続して取ることによって得点が2倍に



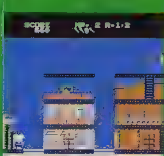
ニャームコが隠れている品物は高得点



2面クリアごとにボーナスラウンドが始まる



ファミコンオリジナルの続編



僅かなジャンプ力を身に付けたマッピーの子・マッピーキッズはハイジャンプ可能。



オリジナルを踏襲したゲーム性



スーパーマリオ風のジャンプアクション

DATA マッピー

ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1984年11月14日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1040円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

様々なハードに移植されており、入手難易度は低い。難しすぎることもなく万人向けと言っていい。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ドアを開ける
- Bボタン…使用せず
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



独創性に富んだ唯一無二のゲーム性

ディグダグ

縦横無尽に掘り進み 地底怪獣をブッ倒せ!

破裂に圧殺 実は残虐な主人公

「DIG DUG」は語呂合わせの造語ではない。歴とした英単語で、掘るの現在形と過去形というのがそれぞれの語意である。本作『ディグダグ』は、その言葉どおり“掘り”をメインにゲームが進行。プレイヤーは地中に放り出された自機キャラのディグダグを十字キーで操り、移動ルートを掘削。途中で出会うモンスターを全て倒す、またはモンスターが画面外へエスケープすると1面クリアとなる。

敵キャラの退治方法は2通り。1つは装備している銛を相手に突き刺し、膨らませてパンクさせるプクプクポン。そしてもう1つが地中に埋まっている岩を落として潰す方法なのだが…。この方法、オトナの頭で考えてみるとかなり残酷だ。前者のプクプクポンをリアルにイメージすると、カエルの尻にストローを差し込んで腹を膨らませるアレにそっくり。一方の岩石落としは、さすがにそんなシチュエーションはあり得ないものの、その残骸は飛び降り自殺級に凄惨なはず。久し振りに遊んだあとの感想は「一歩間違えばスプラッターゲームじゃん」であった。

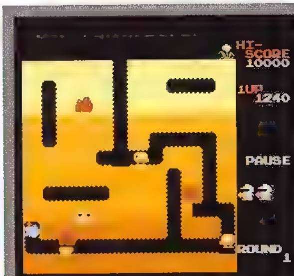
しかし、チョコマカと動き回るキャラや画面のグラフィック、破裂・潰れの描写は、今も昔も変わらず可愛らしく茶目っ気タップリ。本作がFCに移植された85年当時は内臓破裂や脳漿ブチカマしなどの残虐行為に気付くことなく掘りとモンスター退治に熱中していたと記憶している。

ちなみに、本作のキャッチフレーズは「戦略的穴掘りゲーム」。プクプクポンで敵を1体ずつ倒すよりも岩石落としでまとめて倒すスタイルが上級者の証とされ、各地でオリジナルの必殺コンボが数多く生み出された。

銛を突き刺してボタン連打 敵をふくらませて破裂させる



[illegible]



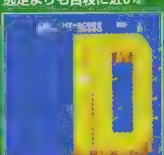
岩で敵を潰せば高得点 連続して潰せば更に点数UP!

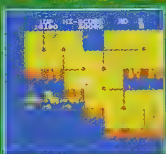
敵を横穴に誘い込んでまとめて潰すとコンボボーナスが加算。また、岩を2つ以上落とすとスペシャルボーナスも取ることができる。

ディグダグII

杭で島を破壊しながら敵を海に沈めていく

一定時間経過後のエスケープ。海へ飛び込む姿は逃走よりも自殺に近い。





2作目は掘りではなく崩して退治。崩落は面積の小さい部分で発生する。



DATA ディグダグ

ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1985年6月4日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1140円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

前半面の難易度は低く、初心者にもお勧めできる。ファミコンミニやPSでも遊ぶことが可能だ。

操作方法

十字キー…キャラの移動
A B ABボタン…銛を投げる 敵をふくらませる
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ



大ヒット映画をコナミ風に味付けした傑作アクション

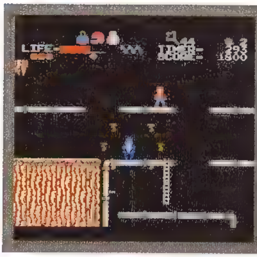
グーニーズ

有名映画を題材にした テンポの良い秀作アクションゲーム

ぜひVCでも配信して欲しいタイトル!

グーニーズはあのスティーヴン・スピルバーグの映画をアクションゲーム化したもの。版権の問題なのか、現在Wiiのバーチャルコンソールでは配信されていない（5月現在）が、名作に数えるタイトルである。

ゲームはドクロで象った扉を爆弾で壊し、制限時間内に鍵を3本取得&仲間を救出して出口を通過すればステージクリアとなる。爆弾はネズミを倒すことで入手可能だ。ステージは全6面＋移動通路3面で構成されており、全面クリアで難易度がアップする2周目に挑戦可能。ちなみにBGMにはシンディ・ローパーの映画主題歌が使われている。これがまたイイ味出している。


何で音攻撃？と突っ込みたくなるが、ちゃんと映画の設定に沿っています。

隠しアイテム取得で全面クリアを目指せ

[illegible]	1面	特定位置を蹴る	敵の歌声攻撃を無効化する
[illegible]	1面	特定位置を蹴る	炎を無効化する
[illegible]	2面	特定位置で下を押す	蒸気・水滴・滝の水を無効化する
[illegible]	3面	特定位置で上を押す	落石を無効化する
[illegible]	3面	特定位置で上を押す	マップ1最下層でワープが可能になる
[illegible]	4面	特定位置で下＋B	爆弾を2個までストックできる
[illegible]	4面	特定位置で下＋B	コウモリとガイコツの攻撃を無効化する





アイテムがあれば 難易度が大きく低下する 上記以外にダイヤも出現し 8個集めれば体力が全回復

ゲームを有利に進めるために必要な隠しアイテムは、それぞれコントローラーのキーやボタンの入力が必要。なお、アイテムなしでもゲームクリアは可能だ。

隠れキャラを見つけて高得点をGET



出現で1000点取れば5000点

特定の箇所でコマンドを入れると隠れキャラが出現。歴代のコナミキャラからどう考えてもスピルバーグ監督な人まで出てくるぞ。

コンティニュー

ゲームオーバーになったら
タイトル画面に戻る前に
十字ボタンの上とAボタンを
押しながらスタートを押す

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

DATA グーニーズ

ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1986年2月21日
ROMカートリッジ48KB
定価／4900円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1340円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

Wiiでは未配信だが、中古カートリッジは入手しやすい。難易度もかなり低く、遊びやすいゲーム。

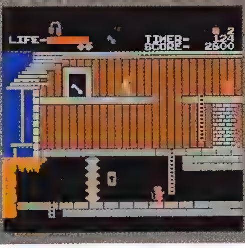
繰り返し遊んでも面白いから 根強いファンも多数いる

仲間を見捨てちゃイケマセン

別掲でも挙げているように、ゲームを楽にクリアするには隠しアイテムの取得が欠かせないわけだが、耳栓など別段持っていなくても困らないアイテムも存在するため、無理してすべて揃える必要はない。欲しいものだけ入手していけばいいだろう。

ただ、さすがにまったくのノーマル状態だと難しくなるので、進路を阻害を防止するための耐熱服や防水服くらいはゲットしておきたいところだ。なお、ショートカット望むなら3面でジャンピングシューズを入手。これで5面へのワープが可能だ。ただし、ワープの際に3面で仲間を助けていない状態で先に進んでしまうと、最終面で再び1面に強制送還させられるので要注意（スルーする4面の仲間はショートカットの道中で救出できる）。ちなみに仲間やカギの場所は固定ではなくランダムに変動するから、いつも同じ場所にあるとは限らない。また、2周目は隠しアイテムを出現させるためのコマンド入力も変化する。

鍵を3本集めてステージクリア



鍵を[illegible]で[illegible]カギを3本集めれば[illegible]OK。[illegible]



仲間を全員助けていないと最終面で1面に戻されてしまう

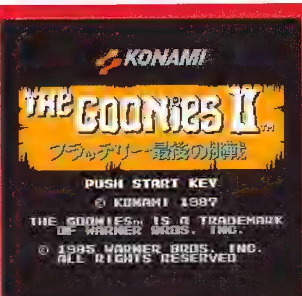
せっかくラストステージに到達してもまだ助けていない仲間がいると強制バック。マイキーもいろいろツライところだ。



感動のエンディング後は難易度UPの2周目が始まる

エンディング画面は映画のラストシーンをイメージした画像。そういえば映画の方は最近放送されなくなったな～。

グーニーズ2 フラッテリー最後の挑戦



ハード／FC　メーカー／コナミ
発売日／1987年3月18日
ROMカートリッジ128KB
パスワード方式
定価／5300円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1080円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ボリュームと難易度がアップした2作目

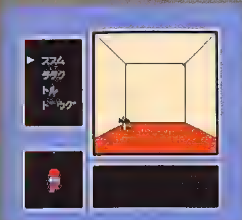
グーニーズには続編の2も存在し、こちらはオリジナル要素の濃い作品。海外でも発売されている。基本的なシステムは前作を踏襲しているのだが、3Dダンジョンに入るアドベンチャーパートが追加され、マップも表裏を行き来する広大なものとなった。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…ポーズ
- START スタート…マップを見る

何故かマイキーの初期装備がヨーヨーだったりと、あれれ？な部分があることは確かだが、全体的にはやり応えのあるゲームだ。

アドベンチャーパートは賛否両論



ADVパートの[illegible]入で初代のサクサク[illegible]



ヨーヨーといえばコーラの景品かスケ●ン刑事。若い人は知らないか。

江戸の町を賑わせた義賊がゲームの世界に復活



がんばれゴエモン!! からくり道中

13ステージ×8エリアの義賊行脚 庶民の英雄・ゴエモンがひた走る

絶対絶対スゴいんだっ! 意味なく確信させた2Mb

同名シリーズでの主人公のみに止まらず、多数のゲームにゲスト出演。コミックやアニメの分野へも進出したコナミの代表的キャラ・ゴエモン。ルーツとなった『がんばれゴエモン！　からくり道中』は、初の２Ｍビット搭載ゲームとして86年夏に発売された。

２Ｍビットという本作の容量。今となっては貧弱極まりないデータ量なのだが、当時としては画期的。何故ならそれまでの最大容量は同じ年に出されたばかりの１Ｍビット、おまけに大容量をウリに開発されたディスクシステムと比較しても倍以上というのが２Ｍビットだったからだ。

その夢の大容量に書き込まれた本作のスケールはまさに広大。ゴエモンが諸国の悪大名を懲らしめながら江戸へ向かうストーリーは総数104ステージで構成されており、各ステージでは左右のスクロールに加え、上下に枝分かれするフィールドが存在。さらにダンジョンや買い物といったRPGのエッセンスも多分に取り入れられていた。

シリーズ作品	
がんばれゴエモン2	FC
がんばれゴエモン外伝〜消えた黄金キセル〜	FC
がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻〜	SFC
がんばれゴエモン〜さらわれたエビス丸〜	SFC
がんばれゴエモン外伝2〜天下の財宝〜	FC
がんばれゴエモン3〜獅子重禄兵衛のからくり卍固め〜	SFC
がんばれゴエモン きらきら道中〜僕がダンサーになった理由〜	SFC
それいけエビス丸 からくり迷路	SFC



ファミコン初の2Mbロムカセット 広大なマップがウリだったが…

1つの国は13のステージから成り立つ。道をクリアすると次の国へ進み、合計104のステージをクリアしないとエンディングは拝めない。

ひょっとこと招き猫でパワーアップ

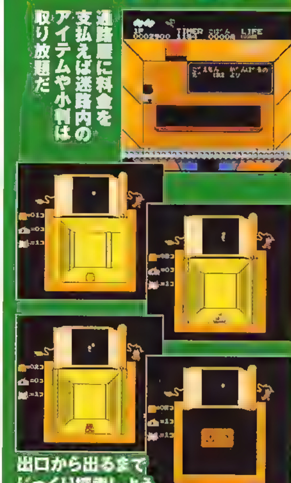


ひょっとこを取れば ゴエモンの速度UP (最大3段階)

[illegible]を取れば 小判を投げて [illegible]が可能になる

[illegible]

通路屋はアイテムの宝庫



通路屋に料金を支払えば迷路内のアイテムや小判は取り放題だ

出口から出るまでじっくり探索しよう

ダンジョンはエリア１から複雑だが、タイムは減らないので焦る必要は無し。貴重なアイテムが手に入るだけに必ず立ち寄りたい。

DATA がんばれゴエモン からくり道中

ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1986年7月30日
ROMカートリッジ256KB
定価／5300円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1140円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

ファミコン版はセーブやパスワードがないため、最後まで電源を切ることができない。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

肥後から江戸まで日本縦断 所要時間は新幹線でも6時間

104面の全貌を知るには根気と体力とテクが必要

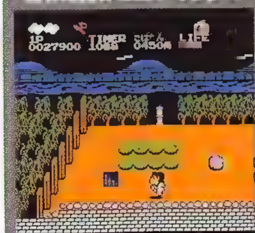
全104面の超ロングランステージは13ステージを1国として、合計8エリアで形成。ステージ構成は全エリアともに変わらず、最終的に城内で松の扉を開けると1国制覇となる。

言葉に記すと簡単そうなこのルール。実際には制覇までがとにかく長い。というのも、城内手前までのクリア条件である手形3つの入手先は地下マップやダンジョンが大半で、隠し階段を見つけたり迷路を解き明かさないと先へは進めないのだ。しかも広域なフィールドである。僅か3つの手形を探すのに右往左往。操作がシビアなステージでは楽しいはずの宝探しが苦痛のタネに様変わりし、なんとか城をクリアしても国を1つ制覇しただけ。先は長い、というか見えない。

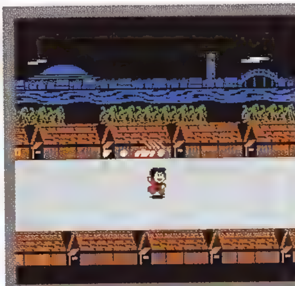
根気もテクも無い筆者少年は早々にゲームクリアを諦めたのだが、実はギブアップに拍車をかけたもう一つの理由があった。それはセーブ機能非搭載ということ。「大容量の一部をバックアップに回していたらエンディングを見られたかも…」。無念に包まれ投げ出した同士は星の数ほどいるはずだ。

道中で役立つアイテム

ぞうり	ひょっとこと同じ効果
打出の小槌	無敵になれる。
三度笠	岩以外の落下物に対し5回まで無敵
鎧	敵の飛び道具に対して5回まで無敵
かぶと	岩・タルに対して5回まで無敵
おまもり	カゴ屋に対して5回まで無敵
印籠	敵の体当たりに対して5回まで無敵
ロウソク	一定時間隠し階段が見える
大入袋	1UP
食べ物	体力回復

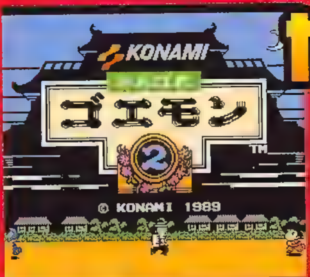


隠し階段から地下マップへ


手形を3つ集めて関所に行けばステージクリア

104のステージを全てクリアすればエンディングとなるか、瞬時に2周目が始まる。真のエンディングは100周クリア後……絶対に無理！

がんばれゴエモン2



ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1989年1月4日
ROMカートリッジ256KB
定価／5500円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

移動距離は長くなったがクリアタイムは短くなった

シリーズ第2作目となる「がんばれゴエモン2」は、お年玉特需に沸く子供たちの財布を狙い打つかのように89年の年明け早々に発売。ゲームの概要は前作を踏襲しており、ゴール地点のからくり城を目指して九州から蝦夷まで日本全国を旅して回る。



2人同時プレイが可能に

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
セレクト…使用せず
スタート…ポーズ

前作との大きな相違点は2人同時プレイが可能になった点。エビス丸と名付けられた相棒は、パワーアップの際に使える手裏剣の攻撃力が高く、時として主役を食うほどの存在感を放った。また、前作でクリアの障壁となったコンティニュー問題を解決。アイテム・小判を失うといったペナルティが課せられるものの、難易度は格段に下がり、万人向けのゲームに変貌した。

ちなみに89年は昭和天皇が崩御された年であり、1月8日から元号が平成に改元。4日生まれの本作は数少ない昭和64年製のソフトなのだ。



このゲームを極めても農民は救われません

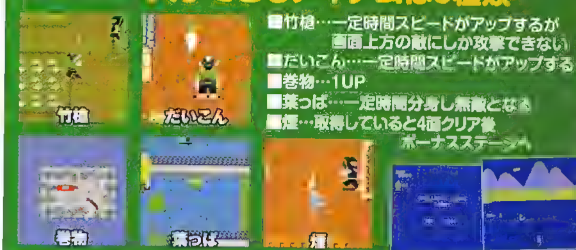
いっき

クソゲーの代名詞的存在
時間を無駄にする覚悟で一度はプレイ

主人公の目的は不明だが一揆でないことは確かだ

「一揆…室町中期以降、支配者の圧政に反抗した農民や一向宗信徒などが徒党を組んで起こした武装蜂起（大辞林より）」。そう、一揆とは徒党を組み農民が集団で圧政に立ち向かうことである。しかし、このゲームの主人公は一人。ごんべと言う名のとぼけた男だけだ。一応2Pも可能で、その場合はちょっとだけ一揆らしくなるが焼け石に水とはこのことだろう。

入手できるアイテムは5種類



■竹槍…一定時間スピードがアップするが画面上方の敵にしか攻撃できない
■だいこん…一定時間スピードがアップする
■巻物…1UP
■葉っぱ…一定時間分身し無敵となる
■煙…取得していると4面クリア後ボーナスステージへ

竹槍はマイナス面が多い武器で基本取ってはいけない。しかし、ゲームの最初に登場する。ほとんど罠。



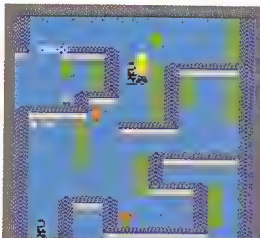
狙った方向に飛ばすことは困難な「鎌」を操り襲いかかる忍者を攻撃

鎌は自動で一番近い敵に飛んでいくため、自分で狙いを付けることが出来ない。便利なようで不便な武器。

プレイを始めてからも、ツッコミどころが次々現れる。まずは忍者。繰り返すが、このゲームのタイトルは「いっき」である。でも敵は忍者…。しかも、無限に湧き出すのだから質が悪い。さらに、妖怪も出現。こいつらには攻撃が一切効かず、取り憑かれると攻撃不能となってしまう。そして、腰元。本来、大奥で控えているべき女性までが敵として登場する。

様々な謎の妨害を乗り越え、マップ上に落ちている８枚の小判を集めるとステージクリア。かなり不自然なクリア条件だが、とにかくこれを４度繰り返すと、全クリア。何事もなかったようにステージ１へと戻る。多くのプレイヤーが絶句したことだろう。

「いっき」には「一揆」とはまったく違う辞書が必要なのだ。



妖怪に取り憑かれると攻撃不能。ほぼ死を待つのみとなる。

強烈なインパクトを放つ腰元



たらこ唇が印象的なキャラ。妖怪同様、攻撃が効かず、捕まると移動不能に。

DATA いっき

ハード／FC
メーカー／サンソフト
発売日／1985年11月28日
ROMカートリッジ24KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1215円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

良くも悪くも有名タイトルであるため入手は簡単。携帯ゲームとしても配信されている。

操作方法

✚ 十字キー…キャラの移動
Ⓐ Aボタン…攻撃
Ⓑ Bボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

あまりにも「謎」が多い超高難易度ゲーム
アトランチスの謎



伝説の王国は危険がいっぱい 半人前の探検家には荷が重い?

主人公の虚弱体質設定は ある意味正解だけど

激弱主人公といえばスペランカーがあまりにも有名。しかし、なにもコウモリの糞に当たってミスとなる糞死があるのはあの作品だけとは限らない。アトランチスの謎だって負けていないのだ。そもそもアトランチスのチスってなんだ?そっから謎だわ。

というわけでこのゲーム。発売時のキャッチコピーがあのスーパーマリオを超えた!!とかいきなり大きく出ちゃってモノ凄い自信だったんだけど、蓋を開けてみたら超えていたのは面数と不条理な難易度だけだったみたいなオチでありまして…。主人公はボンていう爆弾を使って攻撃をすることはできても、倒せない敵とか数回ぶつけないと死なないとかそういうのばっかり。自分は爆発に触れると一発で死んじゃうんだけどね（これを利用するテクニックもある）。とにかく基本的には全然逃げちゃった方が早いので使い物にならなかったりする。だからそもそもボンてなんだよ、ボンて。

で、ゲームをクリアするには99のゾーンをあちこち回らなきゃならない。アトランチスは従来の面クリ型のアクションと違って、必ずしもゾーン→ゾーン間が順番通りの面数になっているわけではなく、入る扉によって行き先が異なる仕組み。ゾーンによっては隠し扉を見つけてワープする必要もあるのだ。進むべき正しいルートさえわかれば最終面到達も見えてくるが、アイテムの取得も非常に重要で、雲の上を歩ける靴と無敵アイテムは必須といえる。



死ぬまで効果が残るアイテムは絶対



入ったら最後ゲームオーバーになるしかない暗いゾーンも存在する。

というより、アイテムナシでクリアしちゃう人はちょっと変態さんだ。

でも、実際やってみると無敵取っても穴に落ちたら終わりだし激ムズなことには変わりない。なのでもう我慢できん！という人はステージセレクトの裏技を使って、アトランチス島観光ツアーに参加してしまうのも手。これなら普通には行けない意味不明ゾーンも見られるし、エンディングまでまっしぐら。そのエンディングも初めて見る人はたぶん呆然とすると思います。

弱すぎる主人公「ウィン」

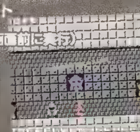


ゲーム開始画面からコウモリがいきなり……。

裏技を使えばクリアは簡単

■ステージセレクト（デモ画面前に実行）
タイトル画面で1PのセレクトボタンをS33回→2PのAボタンを22回→1PのA+B+スタート

■残機無限（デモ画面前に実行）
タイトル画面で2PのAボタンを11回→1PのBボタンを22回→1Pのスタート



ステージセレクトはセレクトボタンを押す度に次のゾーンへ移行する。

DATA アトランチスの謎

ハード／FC
メーカー／サンソフト
発売日／1986年4月17日
ROMカートリッジ48KB
定価／4900円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2440円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

数が出回っている有名作品ゆえ、比較的入手は容易でWiiでのプレイ可能。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

記録的大ヒットシリーズの礎となった激ムズアクション

ロックマン

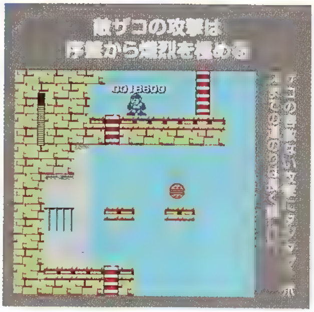


手練ゲーマーも舌を巻くほど難しいが攻略しがいのある作品

攻略のポイントは挑むステージの順番

現在も最先端ハードで新作が発売されているロックマンシリーズ。ロボットアクションは題材にしやすく、言うなれば王道的な存在だが、子供ウケするキャラデザインや倒したボスの能力をラーニングして使用できるといった独特のシステムが評価され、ロングシリーズに発展するようになったのだ。

1～6作目まではファミコンで発売され、一部のステージを除いてプレイヤーがどのルートを通るか任意で選択できる他、終盤にボスラッシュがあるなどといった点が主な基本共通項である。また、シリーズを通して難易度はかなり高めで、中でも1&2作目は強烈に難しいと言われている。当時はクリアを断念する子供の方が圧倒的に多かった。攻略にはボスの弱点を突けるように、効率よくステージを選択→突破していくことが大事だ。


雑ザコの攻撃は序盤から熾烈を極める

シリーズ作品	
ロックマン2	FC
ロックマン3	FC
ロックマン4	FC
ロックマン5	FC
ロックマン6	FC
ロックマンX	SFC
ロックマンメガワールド	MD
ロックマンX2	SFC
ロックマン7	SFC
ロックマンX3	SFC
ロックマン&フォルテ	SFC

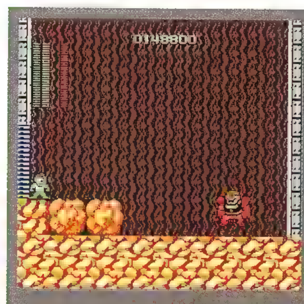
ボスを倒して特殊武器を手に入れる

特殊武器入手の順番で難易度も大きく変わる

各ステージのボスを倒せばその能力が使える。1作目はまずファイヤーマンかカットマンから攻めていくのがオススメ。



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
カットマン	ローリングカッター	1	ロックマンへ戻ってくるブーメラン
ガッツマン	スーパーアーム	2	岩やブロックを持ち上げて投げる
アイスマン	アイススラッシャー	1	敵を凍らせて動きを止めたり足場にする
ボンバーマン	ハイパーボム	2	爆弾を投げつけて爆風で攻撃する
ファイヤーマン	ファイヤーストーム	1	炎を発射すると同時に周囲に炎が回転する
エレキマン	サンダービーム	1	電流を上・前・下の3方向に発射し岩やブロックを破壊可能



ガッツマンは シリーズ中何度も改造体が登場

何故かDr.ワイリーはガッツマンのことが気に入っているらしい。1作目のガッツマンステージは滑車の箇所が激烈に難しい。

DATA ロックマン

ハード／FC
メーカー／カプコン
発売日／1987年12月17日
ROMカートリッジ128KB
定価／5300円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3690円

Wiiヴァーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

Wiiでの配信を含め入手は非常に簡単。激ムズアクションの始祖に是非とも触れて欲しい。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…ポーズ
- START スタート…武器セレクト

完全に破壊したはずなのに なんでまたお前らが…

セレクト可能なボスロボットをすべて倒すと、いよいよ最終局面へ。前述にもあるように恐怖のボスラッシュが存在するため、ここからが正念場ともいえる。

1作目はワイリーステージ2&4でこれまで戦ったボスとの再戦となる。ワイリーステージ4では地獄の4連戦が待っているので、いかにライフを温存できるかがポイント。この試練を越えればラスボス戦だ！


Dr.ワイリーを倒し その野望を阻止せよ!

ボスキャラ大集合

ロックマン
元祖のみ容量の都合でボスが6体しかいない



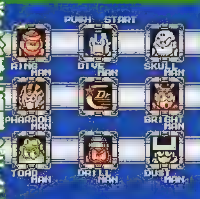
ロックマン2
某所で有名なエアーマンが初登場している作品



ロックマン3
ボスキャラの性格などが詳しく設定されるように



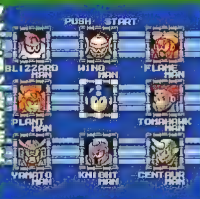
ロックマン4
ボス公募に当選した人に金色カセットが送られた



ロックマン5
特殊武器なしのボスも9体存在する



ロックマン6
ファミコン最終作は海外からの公募ボスも多い



2からはボスの一般公募が行われ、4では採用者に世界で8本だけのプレミアカセットが贈呈された。また、動画サイトでは2の「エアーマンが倒せない」という題名の楽曲を歌にした同人音楽も存在。

ロックマン2



ハード／FC　メーカー／カプコン
発売日／1988年12月24日
ROMカートリッジ256KB
パスワード方式
定価／5900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3850円

Wiiヴァーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

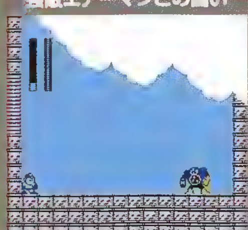
販売本数は2が1位 難易度も1位!?

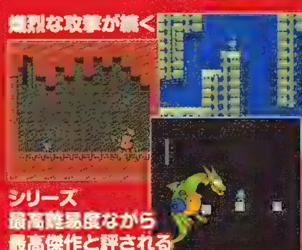
一般的にはこのシリーズ2作目がもっとも難しいとされており、ここからボスロボットも8体登場するように。ワイリーステージも5＋1（ラスボス戦）の構成となった。もちろん恐怖のボスラッシュも健在で、ワイリーステージ5ではワイリーと戦う前に死の8連戦が待っている。

震えるような難易度でありながらもセールスはシリーズ最高を記録し、海外の猛者達も攻略に挑んだ。

操作方法

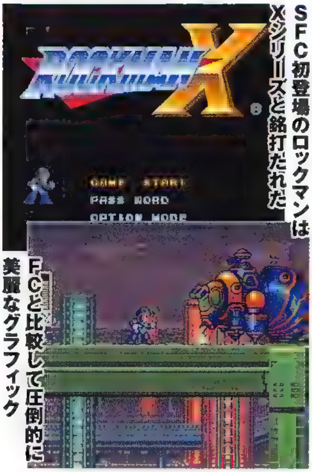
十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ・武器セレクト


強敵エアーマンとの闘い
ライフ全快のE缶を残しておきたい敵。竜巻攻撃がとても素敵。


熾烈な攻撃が続く
シリーズ最高難易度ながら最高傑作と評される

スーパーファミコンへの移行を機に新シリーズを展開した

コラボ技で波動拳や昇龍拳も!



SFC初登場のロックマンはXシリーズと銘打たれた

FCと比較して圧倒的に美麗なグラフィック

ハードがスーパーファミコンにシフトしてからはロックマンも新たな展開を迎え、Xシリーズ3作品が発売された。根本的なゲームシステムに変更はないが、オープニングステージの導入やアクションパターンの増加など、進化点も多い。また、Xシリーズはオリジナルのナンバリングタイトルと設定が異なり、ロックマンが活躍した時代から100年後が舞台となっている。

X＆X2では隠し技が組み込まれており、なんとストリートファイターのリュウが繰り出す必殺技を使用することができる。Xは波動拳、X2では昇龍拳を習得可能。いずれもほとんどのボスを一撃死させられるほどの破壊力を秘めているが、習得条件にやや難がある、隙があり実戦的ではない、パスワード再開が不可といったように、どちらかといえば遊び心の要素が色濃い。



Xシリーズの人気を確立しシリーズ2位の売り上げを記録

隠しコマンドで昇龍拳を使用可能



SSやWinなど様々な機種に異色された

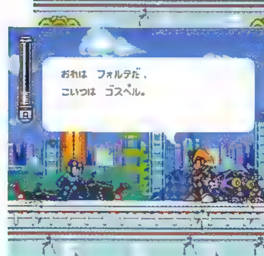
Xシリーズは以後プラットフォームをPSへと移す

習得時に登場するライト博士の衣装がリュウの道着であることからも、その点が窺える。

これまでにない要素を詰め込みハードとともに進化していったXシリーズは、X8（＋関連作品4）まで発展していったが、一部のオールドゲーマーからは別物のゲームだと否定的な意見も聞こえてくる。



オリジナルシリーズも遂にSFCから登場



ロックマンのライバルフォルテの初登場作品

異色の外伝作品「ロックマンズサッカー」





フォーメーションを選択しロックマンキャラの中から出場選手を決める



各キャラにはそれぞれ必殺シュートが存在する（使用回数制限あり）

ロックマンにはサッカーも存在。しかし、当時のサッカーゲームの質は全般的に低く、これもハッキリいって色モノ的扱い。全員ロックマンで対戦なんてこともできる。

まだまだ終わらないロックマン 現役主要ハードで新作も遊べる

約11年ぶりの新作は ダウンロードで

Xシリーズや外伝作品が出る一方、オリジナルナンバリングの方はスーパーファミコンで7が、セガサターン&PSで8が、そして昨年秋にはWiiウェアで最新作の9がダウンロード販売されている（今年6月にはPS3とXbox360でも配信開始）。

中でも9は先程のオールドゲーマー層を意識してか、原点回帰を思わせる内容で、グラフィックから操作性やBGMに至るまでファミコンのロックマンに倣った作りになっているのだ。そのこだわり方はハンパじゃなく、オプション設定で昔のカプコンソフトに多かったキャラのチラつきまで再現しているのである。

最新作はWiiウェア ロックマン9



1000Wiiポイントでダウンロード可能

最新ハードながら8bitの味付け

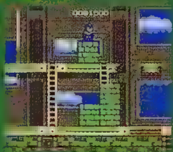
北米ではイチ早くPS3でも配信。いきなりの大ヒットを記録した。もちろんシステムはオリジナルを継承しているが、オンライン対応ハードならではのタイムアタックモードなどもある。

非任天堂ハードにもいち早く参戦





ロックマン1～3が1本に詰まってお買い得



回復アイテムが多くやや難易度は低下

注目度は低かったが、ロックマン1～3までを収録していたメガドライブ版もあった。

ロックマン&フォルテ



ハード／SFC　メーカー／カプコン
発売日／1998年4月24日
ROMカートリッジ4MB
バッテリーバックアップ
定価／5800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

SFC最終作は 2人のキャラで遊べる

スーパーファミコンの最終作にあたるのがロックマン&フォルテ。既に次世代ハードで8が発売されていたため、SFCファンへのお詫び的作品とも言われている。タイトルが示すように、ロックマンの他に7で登場したフォルテでもプレイできるようになった。設定としてはライバルというか敵対関係にある両者だが、この作品では新たなる脅威に立ち向かうため共闘するというストーリーになっている。

特殊武器を有するボスステージの選択は最初は3種類のみで、攻略していくと増えるシステム。さらに特殊武器を使用して8つのクリスタルを破壊してから最終局面に進むといった要素も内包している。

フォルテが使用可能に



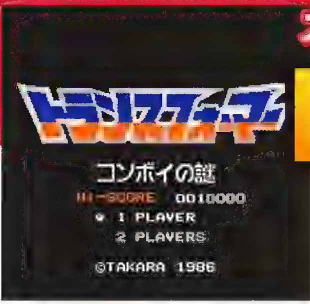
[illegible]ション的に優れている点が多い。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…使用せず
Bボタン…ジャンプ
Xボタン…使用せず
Yボタン…攻撃
Lボタン…使用せず
Rボタン…使用せず
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ・武器セレクト

ステージ2までクリアできれば普通のゲーム

トランスフォーマー コンボイの謎



忍耐と根気をフル活用すれば誰でも攻略することは可能だが…

歴史に名を残すクソゲーは何処まで行ってもクソゲー



コンボイの謎の名を後世に残した伝説のスタート画面

[illegible]

幼き日に、数多くの人がトラウマを負った超高難易度ゲーム「トランスフォーマー　コンボイの謎」。

敵弾があまりに小さく、何が起こったのか分からないまま2秒で爆破するスタート地点。倒したはずの敵機が変身し神風特攻。エビのような形態をし、上下に素早く動きつつ攻撃してくる敵など、プレイヤーの心を折る箇所が1面から次々と現れる。当時はクリアを諦め、クソゲー認定した人が大多数だろう。

たしかにこのゲームは難しい。理不尽と感じる部分も多い。しかし、当時とは異なり今はインターネット上に数々の攻略サイトが登場している。時代は移り変わり、それらのサイトの助けを借りれば決してクリア不能なゲームではなくなっている。

もちろん、相当な忍耐が必要なことは間違いない。だが、3面以降はそれほど難しくはなく攻略は十分可能だ。

ただ、ゲームが進むと違うクソゲー要素が現れる。ステージの使い回しやワンパターンなボス戦は、スタート直後とは違う意味で心を折る。

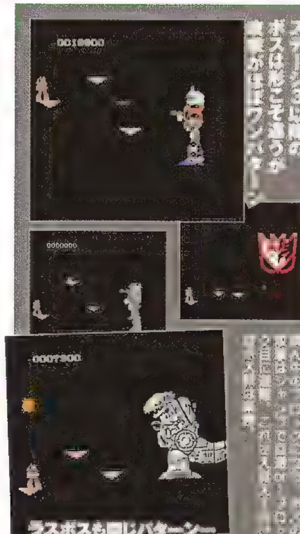
そして、苦労したプレイヤーを嘲笑うかのようなエンディング。改めてクソゲーだと思うことだろう。是非、自身の目で確かめてもらいたい。

全10ステージで構成されている



ステージ8と10が同じに見えるのは気のせいでも誤植でもない

最も盛り上がる最終ステージが8と同じ。登る降りるの違いはあるが、ここで手を抜くな！と思うのは必然だ。



ステージ3以降のボスは[illegible]

ラスボスも同じパターン…

DATA トランスフォーマー コンボイの謎

ハード／FC
メーカー／タカラ
発売日／1986年12月3日
ROMカートリッジ64KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1130円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

バーチャルコンソールでのプレイがオススメ。一度の攻略は難しいゲームだけに中断機能は必須。

シリーズ作品

トランスフォーマー ザ☆ヘッドマスターズ	FC

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ（ミサイル）
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

※↑↓で変身トランスフォーム　※( )内はトレーラー時

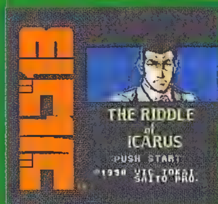
最強のスナイパーが8bit機の中で任務を遂行

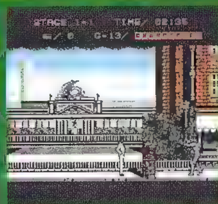
ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏



任務完遂までの道のりは果てしなく長くそして険しい

密かに続編まで発売されていた





グラフィックは格段に向上したが肝心のゲーム性は相変わらず…

このゲームには第二章も存在。基本的なシステムは継承しているが、時間制限があったりしてとにかく難しい。ちなみにポーズ時の歌はなくなっている。

シューティングやダンジョンもあります

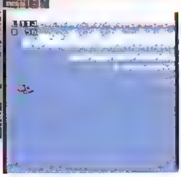


いきなり襲いかかる通行人

超A級スナイパーの活躍を描いた漫画といえばもちろんゴルゴ13！アーケードのミッション型ガンシューティングなどゲームも何種類か出ているが、いろいろな意味で伝説となっているのはこのファミコン版の第一章である。

ゲームを開始してすぐ何の前触れもなく街の中で発砲されたり、敵を撃つと爆発したりといきなりド肝を抜かれるシーンに対面する。そこであまりの衝撃にポーズをかけると突如流れる歌詞付きのテーマソング…。と、触りだけを見てもかなりカオスなゲームなのである。

理不尽な点も多く激ムズでもあるため一般的にはクソゲー扱いの作品だが、先のようにネタの宝庫であることも確か。この後も海藻に触れただけでダメージを受ける、落ちていたタバコを拾って一服すると体力全快など、世界観を全力で否定する場面に遭遇することができる。もっともそこに到達する根気があればの話だけどね。

色々な要素を詰め込みすぎ



スタートボタンを押した瞬間にカラオケモード？

けもの　狙う　非じょうの　さが　奴らを　やるのは
だれの　だれの　ためでも　ない
牙を　むいて　いのち　光る
奴らに　ささげる　くろく　あかい　死の　レクイエム
オレを　しんじる　奴が　いる
オレの　狙う　マトが　ある
オレの　しんじる　ジュウが　ある　アーマライトが



本作品最大の見せ場大人のセレモニー

本作をプレイしたら必ず見なくてはいけないシーン。当時の子供も立派な大人だぜ。

DATA ゴルゴ13 第一章 神々の黄昏

ハード／FC
メーカー／ビック東海
発売日／1988年3月26日
ROMカートリッジ256KB
定価／5700円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1115円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度
入手難易度

他のハードへの移植も一切ないので、中古カセットを入手するのがスナイパーへの第一歩となる。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…攻撃
- Bボタン…ジャンプ
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



虚弱体質の代名詞となった無謀な冒険家

スペランカー

世界一探検家に向かない男が洞窟探検ゲームの主人公に!?

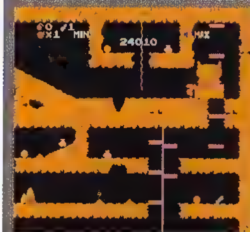
スタートから5秒で死者が出るゲームだ

クソゲーか？　それとも隠れた名作なのか？　意見が大きく分かれると思われるこのゲーム。発売当時は、既に圧倒的な人気を誇っていた『スーパーマリオ』と比較されることが多く、クソゲーのレッテルを貼られてしまっていたが、20年以上経った現在では、その奥深さが再認識され、伝説の名作と言われている。

ゲーム内容は、主人公が宝を探しに洞窟を探検するという、ありきたりなもの。特に目新しい内容はないのだが、何がプレイヤーの目を引いたかというと、主人公の軟弱さだ。冒険をしようという輩なのだから、さも屈強な男が主人公なんだろうとイメージしてゲームをスタートさせるも、ゴンドラから転落し即死亡。このゲームをプレイしたことのある人間なら誰しもが経験したことのあるネタだ。百歩譲って、ゴンドラや穴に落下して死亡ならまだ許せるが、なぜコウモリのフンに当たって死ぬのか合点がいかない。よほどの毒を持った新種のコウモリなのか、それとも石のように硬いフンだったのか。そもそもコウモリがあれほどまでにフンを連発するのも疑問なのだが…。ツッコミどころ満載のゲームである。

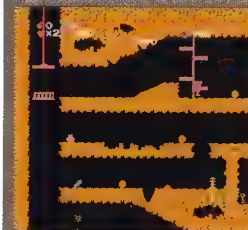
敵キャラの攻撃が厳しくて難しかったゲームは山ほどあるが、主人公をコントロールするのがこれほどまでに難しいゲームは他にないだろう。

洞窟最下層の宝の山を目指す



クリア時にピラミッド上に眠る宝の山に辿りショボイ万歳をする主人公が印象的だ。

身長以上の高さから落下は即死



ジャンプ力がないうえに着地にも難がある主人公。



ゴンドラで下へ降りてもカギがなければ先へは進めない

ステージ間には扉があり、それを開けるにはカギが必要となる。カギを取り忘れてゴールを着いても、そこから先には進めないのだ！

最新作みんなでスペランカーはマルチプレイ可能

ファミコン調のクラシックも選択可能

根強い人気に後押しされ登場した『みんなでスペランカー』。オンラインマルチプレイモード搭載で協力や競争しながらプレイすることができる仕組みだ。



最高6人までのオンラインマルチプレイが可能

死んだ仲間を復活させる協力プレイで洞窟を攻略せよ

DATA スペランカー

ハード／FC
メーカー／アイレム
発売日／1985年12月7日
ROMカートリッジ40KB
定価／4900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1890円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

とにかく死んで覚えるゲーム。洞窟を死体で埋め尽くすほどやり込んで欲しい。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

1周クリアするだけでも十分に価値があるぞ!

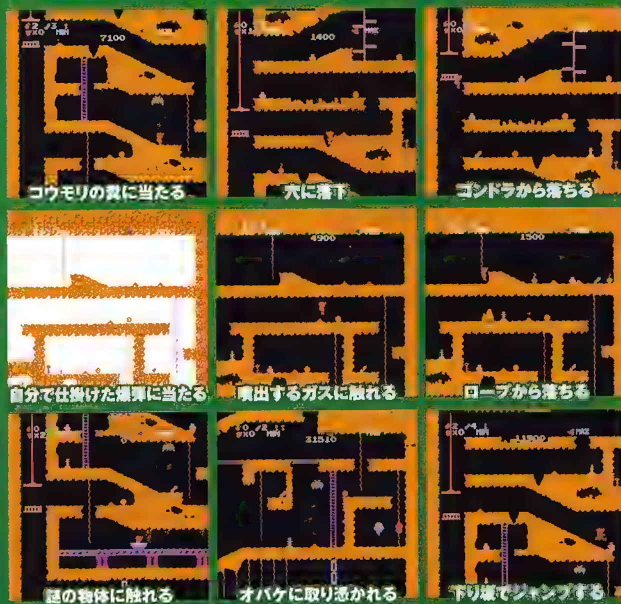
基本的なルールは右記の要因による死亡、もしくはエネルギーゲージがなくなると1ミス。4つのステージが1セットとなっていて、最終目的地であるピラミッドに到着すれば1周クリアとなる。

旅路の途中には隠しアイテムも存在。アイテムは特定箇所でジャンプすると出現。1UP、無敵、×2、薬…などがある。ただし、無敵を取っても穴に落ちたり、お化けと接触した場合は死亡となるので要注意。薬はスピード&パワーが3倍になる代物だが、その際の死亡要因は通常と変わらないので、使いこなすのは非常に難しいぞ。

クリアする毎に難易度が上昇 256周クリアの先には…

本作にはエンディングが存在しない。苦労して1周クリアしても難易度が増した2周目が始まり、アイテムが見えなくなるなど6周目まで難易度が上昇する。それ以降は同じ展開が続き、256周目にはカギが表示されなくなり、257周目は1周目と同じ難易度に戻ってしまう。

スペランカー死因コレクション



僅かな操作ミスが死に繋がる 史上最弱の主人公たる所以である

敵はコウモリとお化けしかいないのに何故か死んでしまうことが多い。敵との戦いというよりは、己との戦いなのかも。



スペランカーII 勇者への挑戦

ハード/FC
メーカー/アイレム
発売日/1987年9月18日
ROMカートリッジ128KB
定価/5300円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1400円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

軟弱さがウリだったのに強くなり帰ってきました

全3ステージで構成されているRPG風アクションゲーム。主人公は冒険家、聖職者、エスパーの3人から選択可能となっている。本来、無謀な洞窟探検家を意味するスペランカー。聖職者やエスパーを選んでしまっては、もはやスペランカーではないのでは…。

異様な跳躍力を見せる聖職者



跳んでいるのか分からない程度だったジャンプ力が飛躍的にアップしています。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…攻撃
- セレクト…武器セレクト
- スタート…ポーズ

前作との大きな違いはライフ制が導入されたこと。また、最弱だった主人公もすっかり強くなっているので物足りなさを感じるプレイヤーも多かったのでは。まあ、それ以前にゲーム性がつまらなかったとの意見も多い。

ストーリーは邪悪の神・ゲイラに支配されたフェアリーランドを開放し、人間の世界に光を取り戻す…といったもの。初代スペランカーが地底洞窟のピラミッドから古文書を見つけ出し、その中にフェアリーランドのことが書かれていたとかいないとか…。一応、続編であることを匂わせています。

ファミコン初期を代表する功夫アクション

スパルタンX



アーケードから移植された完成度の高いアクションゲーム

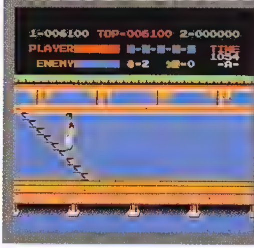
キックが通用しない!? 妖術使いが最強の敵だ

『スパルタンX』といえば、ジャッキー・チェン主演、サモ・ハン・キンポーが監督を務め大ヒットを記録した映画。このゲームも、基本的にはこの映画をモチーフに作られたのだろうと思われるのだが、ストーリー的には全くの別物に仕上がっている。まあ、主人公・トーマスと謎の美女・シルビアの名前は同じですが…。

ゲームのストーリーはトーマスがシルビアを救うため敵のアジト（塔のような造り）へ単身で乗り込み、各階に潜むボスを倒していくというもの。最上階のボス・ミスターXを倒すとシルビア救出となりエンディング画面が流れる仕組みだ。1周クリア後は、また1階へと戻るが、難易度は若干上がる。

各階を彩るボスキャラは右記の5人。1、2階のボスは楽勝だが、3階の怪力男は要注意。名前の通り、一発の攻撃力が強く、攻撃を喰らって即死もありえる。最強の敵は4階の妖術使い。こいつにはしゃがみパンチしか通用しないのだ！　そして、ラスボス・ミスターXは…意外なほど弱いです。

ボスを倒し塔の最上階を目指す



主人公の攻撃パターンはパンチとキック

個性的な各階のボス

1階ボス　棒術使い



2階ボス　ブーメラン使い



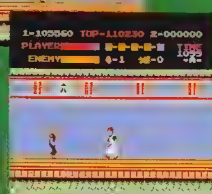
3階ボス　怪力男



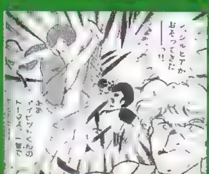
4階ボス　妖術使い



5階ボス　ミスターX



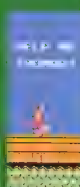
24周目のシルビア



著:あさいもとゆき　小学館

『月刊コロコロコミック』に連載されていた「ファミコンロッキー」上でアルファベットの「X」の順番である24周目の5階ボスを倒すと恋人であるはずのシルビアが敵として襲い掛かってくるという話が描かれた

当時の子供達の間で上記の話が話題となりスパルタンXの真のボスはシルビアであると都市伝説のようなデマが信じられた現30台半ばの男性には超有名なエピソード



DATA スパルタンX

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1985年6月21日
ROMカートリッジ32KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2290円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

版権の問題があるのかWiiでは未配信。中古カセットはかなり入手しやすく、ゲーム自体も簡単。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動・ジャンプ
- A Aボタン…パンチ
- B Bボタン…キック
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

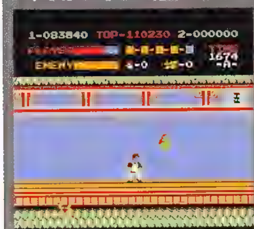
ボスキャラに辿り着くまでは多彩なザコキャラが色を添える

何故引っ付かれただけでエネルギーが減るの?

ザコキャラ達もゲームを盛り上げている要因のひとつだ。まずはつかみ男。キックやパンチで攻撃することなく、トーマスに引っ付くだけ。引っ付かれている間はエネルギーを吸い取られるので素早く振り払う必要あり。前転宙返りで攻撃してくるチビキャラ・トムトムも厄介な敵だ。飛ぶ前にやっつけてしまおう！　また、ナイフ投げは攻撃を2発喰らわせないと倒すことができないが、決して強い敵ではないぞ。

敵以外にも多彩なトラップが存在。2階では破裂するくす玉。天井から落下してくる毒壷&中に潜む蛇。さらに火を噴く竜などが登場。4階では壁穴から毒蛾が出現。4階のボス・妖術使いは強敵なので、毒蛾にできるだけやられないことがクリアの条件となる。

やっかいなザコ敵トムトム





シルビアを助け出し感動のエンディング



ミスターXを倒しシルビアと感動の再会

一時の感動の後難易度UPの2周目が襲ってくることはありません(笑)

スパルタンX2



ハード／FC
メーカー／アイレム
発売日／1991年9月27日
ROMカートリッジ256KB
定価／5500円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2800円

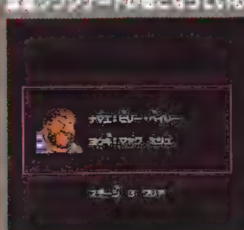
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

シルビアとの結婚後に捜査官へと転職か!?

「スパルタンX2」というタイトルではあるが、前作との共通点は少ない続編。ストーリーは、主人公である捜査官・ジョニー・トーマスが、家族を皆殺しにされた麻薬組織「ホーク」の壊滅を目指すというもの。

ステージは全部で6つ。横スクロールのアクションゲームとなっている。各ステージにはボスが潜んでいて、そいつを倒すとステージクリアとなる。ちなみに各ステージのボスはフレイミージョー、チンゲンサイ、ビリーベイリー、ベンジャミン、マーダーリン、シーソンホーク。ラスボスを倒した後に「このよに　あくがそんざいするかぎり　かれは　これからも　たたかいつづける。」という文字が出現するが、これ以降、彼が戦った形跡はない。

続編としてプレイするには違和感があるが、全く別物と思って遊ぶ分にはそこそこ楽しめるゲームといえる。



操作方法

- 十字キー…キャラの移動・ジャンプ
- Aボタン…パンチ
- Bボタン…キック
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



Wiiへと続いていく名作SFアクションの第一弾 メトロイド

謎の生命体を巡る激闘! ストイックな雰囲気に身が痺れる

最強の戦士を操り ゼーベスを駆け回る

世界で約500万本を売り上げた大ヒットタイトル「メトロイド」。日本国内はもとより海外でも高い評価を受けたSFアクションの名作である。

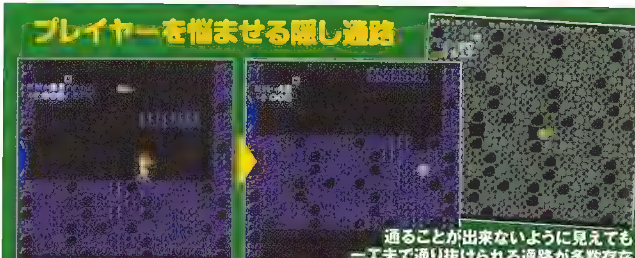
主人公サムスと要塞惑星ゼーベス内部が放つシリアスで、どこか恐ろしい雰囲気がプレイヤーを引きつける。

ストーリー設定も重い。作名のメトロイドとは惑星SR388で発見された生命体。増殖させると銀河文明が消滅しかねないほどの危険な生命体だ。それを移送中に、海賊に奪われてしまう。奪還に向かったのが宇宙戦士サムス・アラン。数々の難事件を解決し、宇宙で最も優秀と言われる彼に、銀河系の運命が託されたのだ。

単身で敵本拠地に乗り込んだサムスに味方はいない。必然的に彼を操るプレイヤーも孤独との闘いが強いられる。情報が極端に足りない中で敵と戦い、アイテムを入手し運動能力や武器を強化。そうすることで進めるエリアが徐々に増えていくのだが、それでも次の展開に詰まった場合は、壁や床。時にはダメージを覚悟で溶岩の中まで探索し、隠された通路や重要アイテムの発見が求められる。

ゲームの舞台はブリンスタ、ノルフェア、ツーリアン、クレイド、リドリーの５エリア。マップ移動に関する自由度は高く、一度進んでしまえばいつでも行き来が可能なのだが、詰まった場合は広大なエリアを再探索することになるため、大きな負担ともなる。

プレイヤーを悩ませる隠し通路



通ることが出来ないように見えても一工夫で通り抜けられる通路が多数存在

宇宙戦士「サムス・アラン」 彼を強化しながら敵要塞を探索



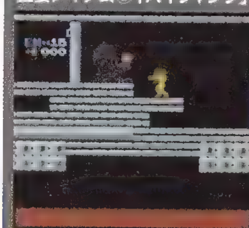
銀河系最高の戦士。彼の身につけるスーツは[illegible]

重要アイテム①「モーフボール」



スタート直後に登場するアイテム。これを取らないといきなり詰まる。

重要アイテム②「ハイジャンプ」



ジャンプ力が大幅にアップし、進める範囲が一気に広がる。

DATA メトロイド

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1986年8月6日
ディスクカード128KB
定価／2600円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1130円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ファミコンミニでも発売されているため、そちらなら今でも新品が手に入る。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
セレクト…武器変更
スタート…ポーズ

目指すは5時間以内のクリア！サムスの素顔がご褒美だ

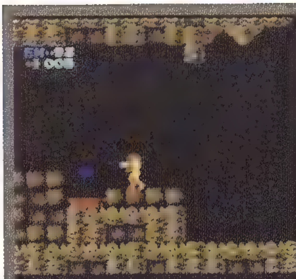
コンティニュー後のEN貯めがつらい…

一通りアイテムが揃った頃からこのゲームの面白さはグンと増す。モーフボール＋爆弾を使った段差登り。スクリューアタックで空中の敵を爽快に撃破。アイスビームで凍らせ、ミサイルで瞬殺など、前半の逃げのアクションから攻めのアクションへと転じることが出来るからだ。当然、後半に進むほど敵も強くなっているが、エネルギータンクを集めていればEN値の上限が上がり、早々死ぬことはない。しかし、ここで調子に乗ると思わぬ苦行が待っている。

先ほども述べたが、アイテムを取ることでEN値は上昇する。だが、ミスしコンティニューするとEN値は初期状態と同じ30からスタート…（アイテムはそのまま残る）。地道なEN貯め作業を余儀なくされる。マップには無限に敵が出現する地点がある。そこで簡単にEN貯めが出来るが、十分貯まるまで敵を狩り続ける作業はまさに苦行。それまでの爽快アクションから一転し、作業ゲーと化す。30から499にするのと400から499まで貯めるのでは雲泥の差。EN値の上限が高まった後半ほどこまめな補給が重要となるのだ。

さて、中ボスを2体倒すといよいよ終盤。ラスボス「マザーブレイン」のいるツーリアンへの道が開ける。このエリアでは事件の発端となったメトロイドも登場。倒し方を覚えるまではかなり厄介だ。筆者はEN値699で挑みあっさり0にされた記憶がある。

ラスボスを倒し要塞から脱出したら、さあエンディング。彼女を泣かせないよう頑張ろう。



コンティニュー後のENは30から EN貯めは後半になるほど辛い

敵が落とすエネルギーボールの回復量はたいてい5。本当にイライラする作業だが、しっかり貯めておくことが攻略のポイントだ。



クラゲに似た生物が「メトロイド」

取り憑かれるとENが激減

今回の事件の発端となった未知の生物メトロイド。後に続くシリーズでも登場し重要な役割を担う。ただの厄介な敵ではないのだ。

重要アイテム④「アイスビーム」



敵を凍らせることができる。凍った敵は足場にもなるため探索でも活躍。

重要アイテム③「スクリューアタック」



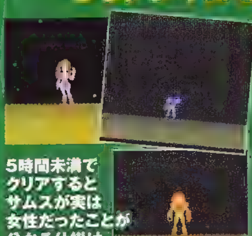
これを取ると回転ジャンプでの攻撃が可能になる

プリンスタ&ノルフェアのボスを倒すと…



ラスボス「マザーブレイン」への道が開ける

クリアタイムでエンディング画像が変化



5時間未満でクリアするとサムスが実は女性だったことが分かる仕掛け

10時間以上	後ろを向き泣く
10時間未満	左手を振る
5時間未満	ヘルメットを取る
3時間未満	スペース・スーツを脱ぐ
1時間未満	水着(?)になる

性別が秘密だったのは過去のこと。現在では女性であることが隠されておらず、パッケージなどにも女性らしいフォルムのサムスが描かれている。

シリーズを重ねた現在では強くてカッコイイ女性キャラとして人気



2008年発売のメトロイドプライム3コラプション

1994年にはSFCでシリーズ3作目の「スーパーメトロイド」が発売された



ゲームボーイで発売されたメトロイド2に続くシリーズ3作目。

名人でもクリア不能な!?激烈難易度

高橋名人の冒険島



高橋名人の圧倒的な人気を世に知らしめたゲーム

余りにも難易度が高く諦める人が続出!?

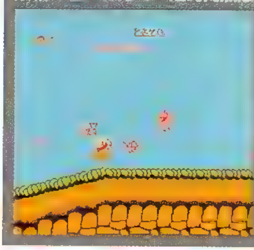
『高橋名人の冒険島』はセガで発売された『ワンダーボーイ』の主人公を高橋名人に置き換え移植されたゲーム。にも関わらず、売り上げ100万本を超える大ヒットを記録。伝説のゲームとなった。発売当時、ファミコン好きの小学生から絶大な人気…いや、神と崇められていた高橋名人が主人公になっていたことが大ヒットの主要因といえるだろう。



マジカルファイヤーを取れば岩を破壊可能になる

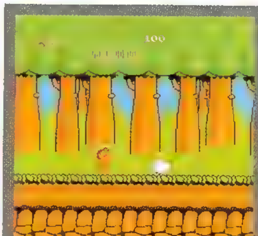
マジカルファイヤーは隠されたタマゴにしか存在しない。石オノよりも攻撃力があり、飛距離も伸びる。必ず取っておきたいアイテムだ！

妖精ハニーの力で一定時間無敵



隠されたタマゴから出現する妖精ハニー [illegible]

ストーリーは、キュラ大王にさらわれた恋人・ティナを救うべく、高橋名人がアドベンチャー・アイランドを旅するというもの。ステージは全部で８つ。ステージは４つのセクションに分かれている。各ステージにはキュラ大王が待ち構えているのだが、倒しても首だけすり替えて逃げてしまう。ただ、最終ステージだけはすり替える首がなくなり「THE END」となる。



タマゴからはアイテム出現。ハイタ [illegible]

シリーズ作品	
高橋名人の冒険島Ⅱ	FC
高橋名人のBugってハニー	FC
高橋名人の大冒険島	SFC
高橋名人の新冒険島	PCE
高橋名人の冒険島Ⅲ	FC
高橋名人の冒険島Ⅳ	FC
高橋名人の大冒険島Ⅱ	SFC

このゲームは難易度が高いということで有名。強力なボスがいるわけではないが、各ステージの敵の配置や攻撃パターンが絶妙にセッティングされ、それがクリアを困難にしているのだ。すぐに投げ出すか、それともやり込むか…意見が分かれるゲームといえる。



使い回しのボスながら面を追う毎に強力になる

全てのステージのボスはキュラ大王。大王は８つの顔を持っているため８ステージまで生き延びるが、最後は首をなくし奈落のそこへ転落。

DATA 高橋名人の冒険島

ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1986年9月12日
ROMカートリッジ64KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1085円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

ゲーム難易度は最高、入手難易度は最低である。とにかく敵の配置がイヤらしく名人が死にまくる。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

高橋名人の冒険島II



ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1991年4月26日
ROMカートリッジ256KB
定価／5800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／850円

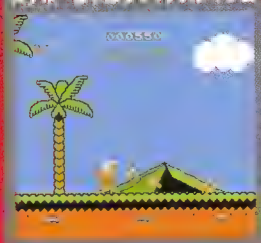
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

恋人のティナが再びさらわれる!

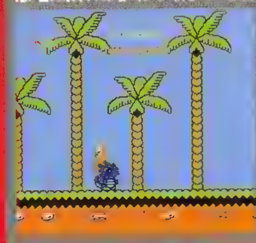
大ヒットを記録した前作から５年後に続編が登場。このゲームはFC用として作られたのだが、この頃既にSFCが登場していたため、日の目を見ることなく終わった不遇ソフトである。

ストーリーは悪の侵略者・ベルゼバブがアドベンチャー・アイランドの乗っ取りに成功。さらに、恋人のティナまでも連れ去ってしまう。そこで高橋名人がティナを救うべく冒険に旅立つというもの。

前作との変更点は石オノや恐竜といったアイテムを最大９個までストックできるようになったことと、マップ制が導入されたことの２点。マップ上から最短ルートを見つけ出せばクリア時間の短縮も可能だ。ゲーム全体の難易度は前作よりも若干下がったか!?



スケボーはやはりマイナスアイテム
スケボーに乗ると後戻りはおろか停止すらできなくなるのでコントロール困難



恐竜に乗れば多彩な攻撃が可能
[illegible]

高橋名人の冒険島IV



ハード／FC　メーカー／任天堂
発売日／1994年6月24日
ROMカートリッジ384KB
パスワード方式
定価／5800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／8000円

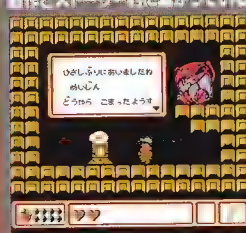
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

FCのフィナーレを飾った不遇のソフト

FC最後のソフトとして有名な冒険島第４弾。ゲーム自体の評価は…余り深く追求しないことにしよう（笑）。ただ、販売本数が少なかったため希少価値があり、現在ではかなりプレミアがついているとかいないとか。

ストーリーは、突然怪しい影が現れ仲間の恐竜達がさらわれてしまういつもの展開。そして性懲りもなく、彼らを助けるべく高橋名人が立ち上がるというのもお決まりのパターンだ。

前３作とは違い、ロールプレイング的な要素を備えたアクションゲームで、途中にはもぐら叩きや、やしの木登りといったミニゲームも搭載されている。新たなアイディアが詰まった作品ではあったが、特に注目されることなく消えてしまった超不遇ゲームといえる。



[illegible]とストーリーが[illegible]っている
[illegible]る出来事は後のシリーズに繋がっている。



[illegible]名人に彼女が―
[illegible]ティナ。でも最後はやっぱりさらわれる。



ファミコン史に残るワイヤーアクションの傑作

ヒットラーの復活 トップシークレット

テクニックがなければタダのぶら下がりゲーに

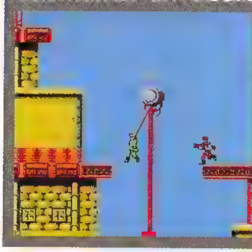
ヒットラーは正直後回し とにかく操作をマスター

ヒットラーの復活。キン肉マンの海外版でブロッケンJr.がジェロニモに代わってるくらいだから、まず欧州では発禁であろうタイトル名である。元となっているアーケードゲームはトップシークレット。後のゲームボーイではバイオニックコマンドーの名で発売されているのだが、なぜかファミコンのこの作品はヒットラー。なぜにヒットラー？確かにラスボスとして出てはくるんだけど。当時営業的な問題かなにかでインパクトが欲しかったのだろうか。

そんなことはさておき、中身は非常に独特。いわゆるワイヤーアクションというもので、このゲームにジャンプボタンは存在しない。昇降装置に乗るor平地を歩く以外の移動はすべてワイヤーアクションで行う。ある時は振り子の原理を利用して大ジャンプ。またある時はぶら下がって敵を撃つといった具合に、とにかくワイヤーを自在に操れるようにならないとお話にならないゲームである。包み隠さずに明かすとこれが鬼ムズだ。

だが、そこを乗り越えればクセになるほどのめり込めるはず。先に進めば体力も増加、装備類も充実していくのでどんどん楽しくなるだろう。

ワイヤーアクションを使いこなすには独特の操作感に慣れる必要がある



中立地帯では貴重な武器を入手することが出来る



ストーリー紹介



主人公の任務はスーパージョー（戦場の狼の主人公）の救出なのだが



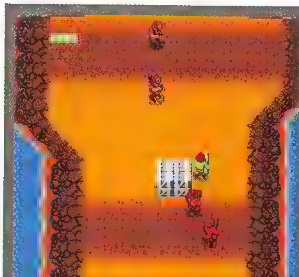
救出したジョーからヒットラー復活計画を聞かされ共に戦うことに



ヒットラーは復活してしまった 彼の暴走を止めることは出来るか！

衝撃のラストは必見

当初の目的は戦場の狼の主人公であるスーパージョーの救出。しかし、ゲームはそこで終わりではなかった。ラストはヒットラーが凄いことに！



シューティングパートでは「戦場の狼」風の画面に

マップ画面で敵の車両と交戦すると戦場の狼風のアクションに。ここではコンティニューに必要なアイテムを入手できる。

DATA ヒットラーの復活 トップシークレット

ハード／FC
メーカー／カプコン
発売日／1988年7月20日
ROMカートリッジ256KB
定価／5900円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5490円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

一時プレミア価格だった本作も現在は入手しやすい。操作に慣れるまでは移動すらままならないだろう。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ワイヤー射出
- B Bボタン…ショット
- SELECT セレクト…ポーズ・ステータス画面
- START スタート…補助アイテム使用

無抵抗主義で魔物が集う塔の最上階を目指す

カイの冒険



ふわりと浮かぶカイを制御し 難攻不落の塔を進め!

上に行くほどに ありえない配置が…

バビロニアンキャッスルサーガの第3作目にあたり、ストーリーとしてはドルアーガの塔のプロローグが描かれているカイの冒険。前2作とはまったく異なるゲーム性でジャンプアクション。ゲームクリエイターの遠藤雅伸が感銘を受けたメジャーハボックという洋ゲーを元に作られたとされている。

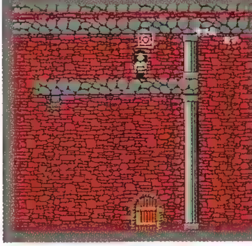
ステージは表面60+裏面40の仕様。

アタリ社のメジャーハボックというゲームにインスパイアされた作品



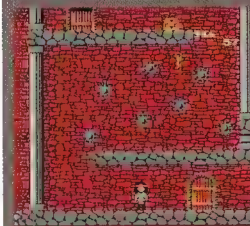
ガンジーよろしく恐ろしいことに手ぶらでドルアーガの塔にやってきたカイ。原則こちらからの攻撃は不可で、宝箱のアイテムを有効に使いつつ、敵やトラップをジャンプで避けて上階を目指す。慣性が働くジャンプは操作が難しく、繊細なコントロール技術が要求される。

ワープを繰り返せば表面の攻略は簡単だが



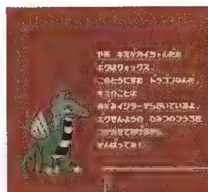
ワープした先でまたワープというのを繰り返せば60階はすぐ目の前

裏面の難易度は常軌を逸している



裏面の難しさは異常。ここでは歴代

とはいえ、50階まではワープアイテムで簡単に進めるので最初の正念場はそこからの10階であろう。一度ぶつかった敵は死ぬと出てこないというカミカゼアタックの法則を上手く利用すれば表面制覇はそう遠くないはず。しかし本当の挑戦はここから。裏面は冷えピタシートが何枚も必要なほど難しい。

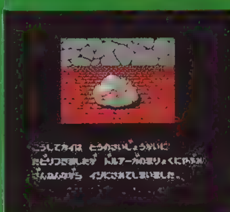


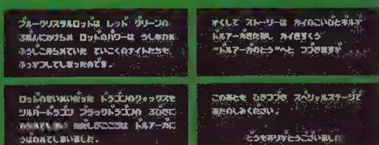
表面ではやさしかったクオックスも裏面ではヒドイことを



裏面でワープは使用不可 独力で60階を登り切れ

ドルアーガの塔へと続くストーリー





囚われのカイを助けるギルの冒険がドルアーガの塔

60階をクリアすると感動のエンディング。ギルがドルアーガの塔に挑む経緯が見られる。

DATA カイの冒険

ハード/FC
メーカー/ナムコ
発売日/1988年7月22日
ROMカートリッジ192KB
定価/3900円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/2480円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ワープを駆使すれば表面のクリアは容易い。裏面をクリアするにはとてつもない忍耐力とテクが必要。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…ダッシュ
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



コナミが生み出したアクション大河ドラマ

悪魔城ドラキュラ

ゴシック小説の中身が飛び出したかのような世界観

現在も継続中の超ロングシリーズ

コナミのキラータイトルであり、現在も新作がリリースされている悪魔城ドラキュラシリーズ。海外でもキャッスルヴァニアシリーズとして非常に人気が高く、日本でも同名の系統作品が出ている。プレステ以降の作品はRPG要素が濃くなっていったが、ゴシックホラーとでもいうべき世界観は統一されている。

初作品はファミコンのディスクシステム。6つのエリアを攻略しドラキュラを倒す純粋なアクションだ。制限時間ありのライフ制でムチの他に複数のサブウェポンを使い分けていく。

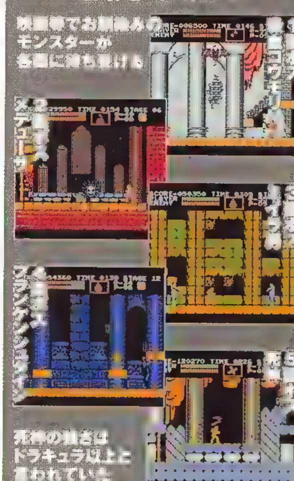
壁に隠された肉をとれば体力が回復



サブウェポンはロウソクなどを壊すと出現。リターンバックする十字架や威力が強い聖水。時間を止められる懐中時計など一長一短の特性がある。使用にはハートが不可欠で、これもロウソクやかがり火から拾う。

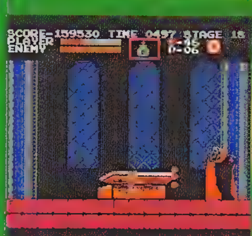
シリーズ作品	
ドラキュラⅡ 呪いの封印	FC
悪魔城伝説	FC
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	FC
悪魔城ドラキュラ	SFC
悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	PCE
バンパイアキラー	MD
悪魔城ドラキュラXX	SFC

各面に配置された強力なボス



各エリアを守るボスはフランケンやメデューサなど、ドラキュラと並んで知名度のあるモンスターが勢揃い。

ドラキュラとの戦いはここから始まった





2段階に変身するボス戦は当時としては画期的だった

作品によって時間軸が異なるので、設定的にはこれがベルモンド家（この作品ではベルモント）VSドラキュラの緒戦ではないが、ここから幾度となく対峙していくことになる。

DATA 悪魔城ドラキュラ

ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1986年9月26日
ROMカートリッジ/ディスクカード128KB
定価／R:3900円　D:2980円

★入手方法

Wiiヴァーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiの配信が遊びやすい。ディスクカードのため中古は入手しにくく、ROM版はプレミア品。

操作方法

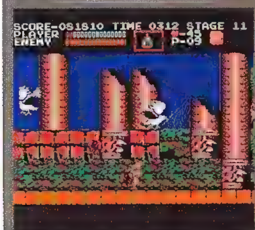
- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

十字架とにんにくはなくても ドラキュラ退治は可能

ロム版なら 難易度設定が可能

一般的なアクションゲームに比べると回復アイテムの出現が極端に少ないので、ムキになってザコを構っていると疲弊した状態でボスと戦うはめになる。ザコ敵の攻撃も甘いものではなく、せむし男などトリッキーな動きで翻弄し、ガンガン体力を削りにくる。ムチはタイミングを計って攻撃する習性があるため、ある程度扱いに長けていないとせむし男や火弾を撃ってくる敵に対応するのは困難である。また、1機失うとそれまでの状態がリセットされて初期状態から再スタートとなるので、ミスした場所によってはその後が非常に辛くなる。ボス戦よりも道中の方が遥かに苦労するだろう。それと注意したいのが短剣のトラップ。ハートを集める際、間隔を空けずにロウソクを破壊したりすると、望んでもいないのに使えない短剣を勝手にゲットすることも。せっかく十字架持ってたのにボス戦間近で俺オワタなんて事態は避けたい。

ザコ敵の熾烈な攻撃



せむし男だけでも勘弁なのに鳥との極悪タッグを結成。いじめに近い。

映画を思わせるエンディング



苦労の末に迎えたエンディング

バンパイヤキラー





ハード MD
発売日／1986年9月26日
ROMカートリッジ1MB
定価／7800円

プレミアソフトのため
入手には相応の出費を覚悟
Wiiでの配信は未定

プレイヤーキャラを選択可能



ジョニー
鞭を振って戦う
正統派キャラ
操作にやや癖がある
上級者向け



リカード
シリーズでも珍しい
槍で戦うキャラ
地上で斜め上に攻撃可能
初級者向け

メガドライブのみキャッスルヴァニアでも悪魔城でもないタイトルとなっている。ステージ毎に欧州を転戦していくスタイル。







キャラクターの特徴を
把握して攻略せよ

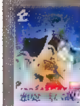
悪魔城ドラキュラの歴史

1094年～
主人公：レオン・ベルモンド
ハード：PS　ソフト：Castlevania



ベルモンド一族と
ドラキュラの始まりを描く
許嫁をさらわれたレオンが
ヴァルター・ベルンハルト
に挑むが…

1476年～
主人公：ラルフ・C・ベルモンド
ハード：FC　ソフト：悪魔城伝説



東方正教会より
ヴァンパイア討伐を
依頼されたラルフは
戦いの中で3人の仲間と出会い
ドラキュラ伯爵を倒す

1691年～
主人公：シモン・ベルモンド
ハード：FC　ソフト：悪魔城ドラキュラ



2度目の復活を果たした
ドラキュラ伯爵は
シモンの活躍によって
3度目の眠りにつく

1698年～
主人公：シモン・ベルモンド
ハード：FC　ソフト：ドラキュラII～呪いの封印～



ドラキュラ伯爵の呪いで
体を蝕まれていたシモン
ドラキュラの復活を阻むべく
蝕まれた体を省みず
再び戦いに赴く

1792年～
主人公：リヒター・ベルモンド
ハード：PCE・SFC・PSP
ソフト：悪魔城ドラキュラX～血の輪廻～
悪魔城ドラキュラXX
悪魔城ドラキュラ Xクロニクル



闇の神官シャフトの
呼びかけにより
ドラキュラは復活した
リヒターは少女マリアと
共にドラキュラを倒す

1917年～
主人公：ジョニー/エリック・リカード
ハード：MD　ソフト：VAMPIRE KILLER



第1次世界大戦中
ドラキュラ伯爵復活を目論む
エリザベート・バートリーは
ベルモンドの血を引く
ジョニーとリカードに破れる



FC続編2作の評価は真っ二つ 支持されたのは悪魔城伝説だった

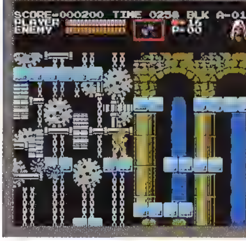
当時はまだアクションの方が好まれていた!?



大ヒットの勢いを駆って発売した2作目は、前作から7年後が舞台となるアクションRPG。昼夜の概念があり、夜は敵が強くなるなど先進的なシステムを導入し設定も見事だったが、ファンの評価はあまり芳しくない。前作の印象が強く残っていたこと。あるいは乖離したゲーム性に戸惑いを見せたというところが主な理由だろう。近年発売されたシリーズは、リメイクを除くと皆アクションRPG…というのはなんとも皮肉な話。時期が悪かったとしかいいようがない。

そんな経緯があってか、3作目悪魔城伝説は初代のシステムを踏襲したものだった。時系列も初代より以前の時代であり、シモンの先祖が主人公である。特定のステージをクリアすると訪れるルート分岐の選択や仲間を帯同できるシステムも導入し内容が充実。高品質の音源も評価され支持者が非常に多い作品だ。ただし、物語終盤にかけては超がつくほどの高難易度である。

難易度は更に増したが パスワードでコンティニューが可能



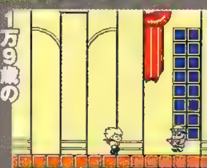
バックアップシステムは非搭載も、パスワードで継続することが可能だった。



終盤はドラキュラ城の中が舞台となり、難易度は格段に上昇する。

異色のスピンオフ作品 ぼくドラキュラくん





1万9歳のドラキュラくんが城を飛び出して冒険をする

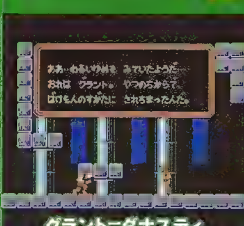


妖気弾と呼ばれるショットで敵を攻撃 タメ撃ちも可能

悪魔城伝説

ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1989年12月22日
ROMカートリッジ/384KB
パスワード方式
定価／6500円

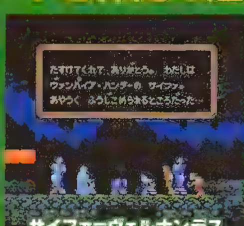
ルートと仲間の選択で難易度変化



グラント=ダナスティ

攻撃方法
横方向に飛ぶ投げナイフで攻撃する
特殊武器としてハートを消費する斧と懐中時計が使用可能

特殊能力
ジャンプの能力が高く
壁に張り付いたままの移動が可能



サイファ=ヴェルナンデス

攻撃方法
リーチは短いが連打が早い杖で攻撃
グラントとサイファは防御力が低いので注意が必要

特殊能力
ハートを使用する魔法が強力
光の魔法はザコとボス共に有効



アルカード

攻撃方法
パワーアップすれば最高で3方向に攻撃可能なショットを持つ
階段上では攻撃できないので注意

特殊能力
ハートを消費してコウモリに変身
飛行することが可能



選択ルートで仲間も変わる
下ルートを選択した場合はアルカードが仲間になる

悪魔城ドラキュラ



ハード／SFC　メーカー／コナミ
発売日／1991年10月31日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価／8800円

ゲーム難易度　入手難易度

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／410円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

初代のリメイクというより初代を越えた新作

1作目とまったく同名のタイトルだが、FC→SFCのハード向上に伴い中身は新作といって差し支えないほど大幅にリニューアルされている。
大きく変わっているのは操作性で、サブウェポンはRボタンで使用。これまで横にしか伸びなかったムチも多方向に出せるようになったり、Yボタンの長押しでムチをだらりと垂らして振り回すアクションも可能になった。これをワイヤー代わりに使って飛び移るアクションもできる。
演出やサウンドにも相当のこだわりがあり、SFCの拡大縮小回転機能を活かし随所にゴシックホラーを感じさせる逸品に仕上げている。ステージも全部で11と長い。

多彩な操作が可能になった



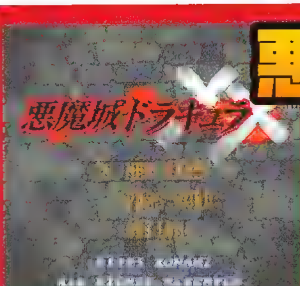
クルっと回せるなどムチの性質がよく理[illegible]

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…使用せず
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…使用せず
- Ⓨ Yボタン…攻撃
- Ⓛ Lボタン…使用せず
- Ⓡ Rボタン…サブウェポン
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

※←デフォ設定ではRボタンでサブウェポン

悪魔城ドラキュラXX



ハード／SFC　メーカー／コナミ
発売日／1995年7月21日
ROMカートリッジ2MB
パスワード方式
定価／9800円

ゲーム難易度　入手難易度

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1850円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

デキは良いがPCE版よりも大幅カットが残念

SFCの2作目はPCエンジンで発売された悪魔城ドラキュラX血の輪廻をリメイクしたもの。こちらも別物と呼べるほど変更点は多いが、ボリューム自体はむしろ大幅にダウンした。これは大容量のCD−ROMからカセットへの移行により規模を縮小させざる得なかったという事情のためである。血の輪廻ではシリーズ初の女性主人公マリアでプレイできたが、XXはそういった点がカットされているのが大きい。
ゲームとしてはXXも完成されているので十分評価はできるが、血の輪廻の登場キャラは次作月下の夜想曲にも関係してくるので、気になる人はそちらをプレイすることを勧める。ちなみに血の輪廻はVCでも配信中だ。

グラフィックは更に美麗に



操作[illegible]ポン[illegible]

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…使用せず
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…アイテムパワー
- Ⓨ Yボタン…攻撃
- Ⓛ Lボタン…使用せず
- Ⓡ Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



主人公キャラが6人使え、お得感は6倍以上!!

コナミワイワイワールド

様々なキャラを操作できる上にシューティングゲームも楽しめる

キャラが増える喜びとそれを操作できる楽しみ

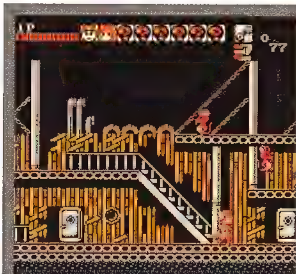
「大魔王ワルダーに捕らわれた６人のコナミキャラを救出してワルダーの野望を阻止せよ！」と言うありがちなストーリー。しかし複数の人気ゲームに登場する主人公を、１本のゲーム内で操作できるという当時には珍しいジャンルがうけ、かなり話題になった作品。やはり、歴代のジャンプキャラが登場する「ファミコンジャンプ」や任天堂のキャラ同士で対戦ができる「スマッシュブラザーズ」など、１本の作品で、色々なキャラが使えるゲームは、今も昔も興奮させられるモノがある。

本作でも、ドラキュラシリーズのシモンと月風魔伝のフウマやツインビーとビックバイパーが協力してステージを攻略する…など、とんでもなく豪華な夢の競演が目白押し！キングコングとマイキーが共に戦うなど実際にはあり得ないコラボも実現できる。

さて、その夢の競演を実現させるには、まず各ステージに捕らわれている主人公達を救出しなければならない。

最初から使えるキャラは、コナミゲームのファンにはお馴染みのコナミマン（隠しキャラとして多数の作品に登場）と、シナモン博士が開発したというロボット、コナミレディの２人。最初からシューティングステージとワルダーステージ以外の全てに行くことが出来るが、お勧めとしては、ゴエモン→シモン→マイキー→コング→フウマ→モアイと進むのがベスト。それぞれ仲間にしたキャラは、ゲーム中いつでも変更ができるため、後半に行くほど全滅によるゲームオーバーの危険性も減るぞ。

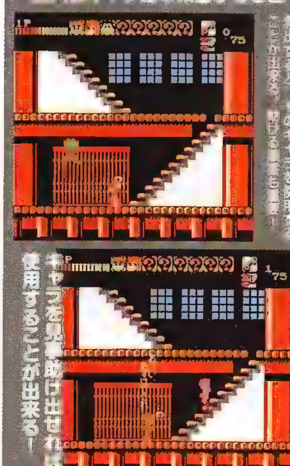
シリーズ作品	
コナミワイワイワールド2	FC



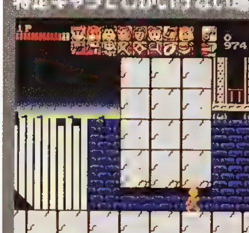
ゲーム開始時に使用出来るのはコナミマンとコナミレディの二人

二人とも、マントを取れば空を飛ぶことが出来る。無敵能力こそないが、全ての能力が平均的なオールマイティーキャラだ。

目的は各ステージに捕らえられた主人公キャラ達を救出すること



特定キャラでしかいけない場所も!!



DATA コナミワイワイワールド

ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1988年1月14日
ROMカートリッジ128KB
パスワード方式
定価／5500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1990円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

入手難易度は低めだが、意外と人気商品のため、高額で取り引きされている場合が多い。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ・決定
- B Bボタン…攻撃・キャンセル
- SELECT セレクト…メニュー画面
- START スタート…ポーズ

↑+Aボタン…キャラ変更
↓+Aボタン…武器変更

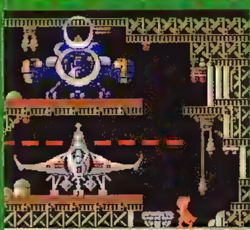
仲間を全員助け出したらいよいよ「3」のシャッターを開け最終面へ

仲間8人が揃わなければ3番シャッターは開かない

仲間を全て助け出すと、いよいよ本ゲーム最大の見せ場「シューティングステージ」へ行けるようになる。このステージは、ツインビーをベースとした縦スクロールアクションとなっている。ツインビーステージではあるが、圧倒的にビックバイパーの方が使いやすい。とは言っても、今までのアクションステージに比べると、非常に難易度も低いためクリアは容易だろう。シューティングステージにも一応ボスがいるが、比較的あっさり倒すことができるはず。

問題はこの後の「ワルダーステージ」。最後の面だけあって、雑魚ですら強敵である。特に泡のような物体に包まれフワフワ浮いている奇妙な生き物は、一度取り憑かれると主人公にまとわりつき、体力を削り取っていく。お前はもしやメト○ロイド!? いや、メーカーが違うからそれはないはず…。そしてさらにやっかいなのはワルダーを倒した後！いきなり基地が爆発しカウントダウンが始まる。…筆者も一度ここで死にました。プレイ時は注意!

シューティングステージを抜けいよいよ最終面へ

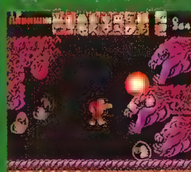


キャラを全て助け8人揃うと「3」のシャッターへ入りシューティングステージへ





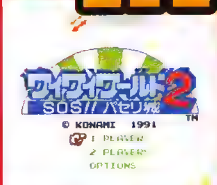
ラスボス「ワルダー」を倒せばゲームクリア



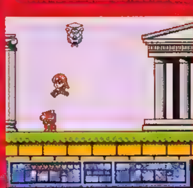
シューティングステージの難易度は低め。ベルでパワーアップ出来なかったのは非常に残念なところ…。

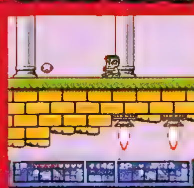
完成度の高かった初代に比べ若干残念感が漂う続編

コナミワイワイワールド2 SOS!パセリ城



ハード／FC
メーカー／コナミ
発売日／1991年1月5日
ROMカートリッジ256KB
パスワード方式
定価／6500円





新加入の主人公キャラ
- ●ウパ（バイオミラクルぼくってウパ）
- ●ビル（魂斗羅シリーズ）

※モアイやコングがいなくなる

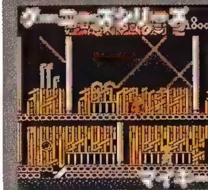
ラスボスも何だか情けない



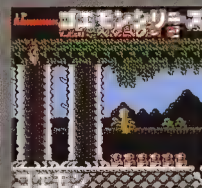
キャラがデフォルメ化され、一緒に戦える（連れて行ける）仲間も3人になった…

魂斗羅シリーズのビルと、ぼくってウパに登場するウパを使用することが可能となった。正確には主人公であるロボット「リックル」が主人公キャラに変身する…という設定らしい。

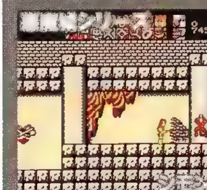
使用するキャラによって特徴や能力も異なる



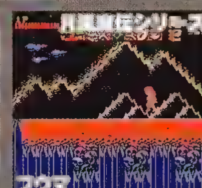
グーニーズステージの主人公はマイキー。パチンコの名手で、天井の低いところや狭い場所でも楽々進める。



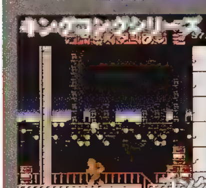
ゴエモンは主武器を強化することが出来るため、なるべく早く仲間にしておきたいところ。攻撃力は並。



特殊武器のクロスは、ブーメランのように戻ってくるため、同じ敵に2回当てることも可能。



月風魔伝の主人公であるフウマは、特殊な壁を壊すことが可能。波動剣が使えれば言うことはなかったが…。



コングは、攻撃力もジャンプ力も最強のキャラ。特殊武器の岩は遠くの敵を倒すことも可能。



攻撃力は並。飛行キャラには強いが、地を這ってくるような敵には弱い。フウマ同様、特殊な壁を壊せる。





同時期発売のゼルダと比較されることが多いが…

謎の村雨城



目的は謎の生命体とムラサメの撃破 しかし倒してみても結局は謎のまま

ソフトのパッケージはかなりそそられます

江戸時代、徳川家綱が天下を治めていた頃、村雨城と呼ばれる中にムラサメと言う巨大な石像が祀られていた。そしてある嵐の夜、天上を引き裂くような雷鳴と共に、金色に輝く謎の物体が村雨城に落ちた。謎の物体はその力でムラサメに命を与え、城を乗っ取った。た。そしてこの村雨城の異変に気づいた家綱は幕府随一の剣客「鷹丸」を城へ送り込む…。

そんなストーリーってのを知ったのはつい最近のこと。まぁ知ったからと言って、ゲームへの評価が変わることはないのだが…。

鷹丸の使命は乱心した各城の城主を倒し それを操る「謎の生命体」を撃破すること…



城の奥にいる城主を倒せばステージクリア

青雨城・赤雨城・緑雨城・桃雨城にはそれぞれ城主がいる。撃破成功でステージクリア。

城主を倒すと謎の玉が出現

本作は、トップビューで画面切り替え形のアクションゲーム。画面上に出現した敵を剣や術で倒し進む。同時期に発売された「ゼルダの伝説」と非常に似たゲームシステムで、まさに和版ゼルダの伝説とも言える作品であるが、評価は真逆…と言う結果になった。

知名度はかなりあるものの、未だ続編が出続け、大人気シリーズとなったゼルダとは対照的に、発売から２０年経った今も続編は１本も出ていない（ゲームボーイミニやアドバンスへの移植はアリ）。

うん、やっぱりクソゲーって評価した自分は間違ってなかったのかな？

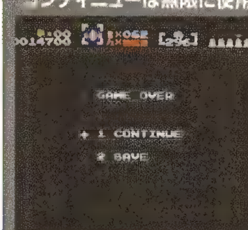
ステージは「道中」と「城内」の2つに分けられている





ステージは、青雨城→赤雨城→緑雨城→桃雨城→村雨城の5つ存在し、それぞれ道中と城内に分かれている。各城内の奥にはボスである城主が潜んでおり、見事倒せばステージクリアとなる。

コンティニューは無限に使用可能



DATA 謎の村雨城

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1986年4月14日
ディスクカード128KB
定価／2600円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1130円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ゲーム難易度　入手難易度

バーチャルコンソールで配信されているため、入手はしやすい。難易度はかなり高め。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…攻撃
- Bボタン…術の使用
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

桃雨城以降は雑魚敵すらボス級
村雨城内はもはや初心者には…

術の使用回数が切れた時 それは鷹丸の死を意味する

鷹丸は剣術指南役とあるが、彼の真の特技は剣ではなく術にある。何故剣客が忍術を使えるのかは置いといて…。

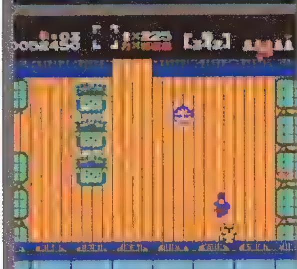
彼が使う術は、一定時間消えて敵を攻撃·回避できる透明の術と画面内の敵を一掃するイナズマの術の 2 種類。イナズマの術は、ステージ内にあるアイテムを取ると術が使えるようになるのだが、その破壊力は抜群で、中ボスクラスの敵でも一瞬で倒すことが出来る。しかし、強力であるが故に、彼が使える回数はわずか 3 回。使用するタイミングを間違えてはならない！いくら強い敵がいるからと言って、序盤に連発してしまうと確実に後半苦しむこととなる。この術をいかにギリギリまで取っておくかがクリアの鍵となる。

もう一つ重要なのは、彼が放つ弾。通常は小柄を投げるのだが、アイテムを取ると風車剣や火炎の術を使えるようになる。さらに、将棋の駒の様なアイテムを取ると、 3 方向や 4 方向また 3 連射や 4 連射に変化する。いかにパワーアップした状態で城主の元へ辿り着けるかも重要なポイントとなる。…とは言っても、死んでしまうと再び通常の小柄に戻ってしまうのだが。

しかし、鷹丸が苦難の道を乗り越え、難敵を討ち果たし、見事村雨城を攻略したとしても、再び青雨城に戻されてしまう…。頑張れ鷹丸！

姫様を助けるとポイントGET





城内のどこかに必ず姫様がいる…が般若の場合もあるので注意!!

般若は鷹丸を執拗に追いかけ回す上、かなりの強敵！しばらく逃げると消えてしまうが、ポイントも高いので、頑張って倒すのも手。

どうしてもクリアできない方に朗報 鷹丸が無敵になる裏技が存在!?



方法は簡単!鷹丸の残機数を99機以上にするだけ…って

残機数を 9 9 機以上にすると鷹丸は無敵に！しかし 9 9 機以上にするためには何度もクリアすることが必要で、時間も約半日ほどかかる。

村雨城内は激ムズ!!



この不気味というか何だかよく分からない物体が「ムラサメ」



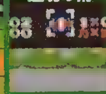
…そして再び青雨城へ逆戻り

アイテムや術の種類は多彩

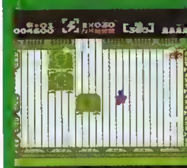
Bボタンを使う術



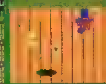
透明の術



一定時間鷹丸の姿が消え、無敵状態になる。使用回数は 3 回。



イナズマの術



使うと激しいフラッシュとともに、画面内の敵が全て消滅。

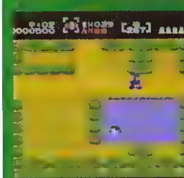
通常の弾として使える術



火炎の術



通常弾が火炎に変化。弾の速度も速く、威力は最も強い。

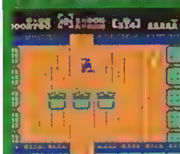


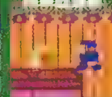
風車剣の術



威力は小柄とあまり変わらないが、敵の爆弾を相殺できる。

弾の特性が変化するアイテム



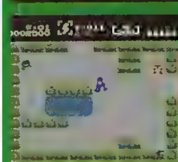


弾が上下左右の方向に飛ばせるが、連射が効かない。





弾が 3 方向に飛ばせる。敵に当たりやすく使いやすい。



三連射



王の駒を取ると 3 連射出来るようになる。



ゲームオーバー時に神経を逆撫でされる

光神話 パルテナの鏡

闇の女神の手に落ちたエンジェランドを救え!

三種の神器を集めれば向かうところ敵ナシ!

FCのディスクシステム用ゲームソフト第４弾としてリリース。軽やかなBGMが印象的なゲームだ。発売当時に流れていたTVCM（オジさんがゲームにのめり込み過ぎて石になってしまうという内容）は子供心をくすぐる出来栄えだったため、思わず500円を握りしめディスクライターへと走った想い出があるのでは…。

ストーリーは、親衛隊長・ピットが、闇の女神・メデューサによって制圧されたエンジェランドを救うべく立ち上がるとういうもの。ステージは冥府界、地上界、天空界、天空神殿の４つに分かれていて、冥府界と天空界は縦スクロール、地上界と天空神殿は横スクロールで展開される。ライフ制が導入されているため、敵から攻撃を受けても即死することはないのだが、画面外や穴に落ちてしまうと即死してしまう。アイテムの羽さえあれば即死は免れるが、ショップで購入の必要がある。

このゲームの特徴は、出だしから難易度が高いということ。そのため冥府界をクリアできずにヤメてしまった人も多かったのでは…。しかも、ゲームが進むにしたがって難易度が下がっていくという不思議なゲーム構成。ラスボスであるメデューサも歯ごたえナシといった印象だ。では、最も手強い敵は…なすび使いかもしれません。

死神に見つかると…



ピットを蘇らすために[illegible]



ピットがやられると軽やかなBGMと[illegible]

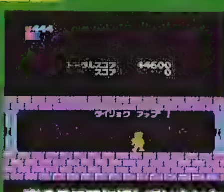
序盤から稼ぎが重要

1面から積極的に敵を倒さないと難易度大幅UP

妖精の国ではハートがお金の役割を果たしているらしい。妖精の世界もなんだかえげつないのね（笑）。旅の途中にショップがあるので、稼いだハートで商品をゲットしよう！



ショップで買い物するためには大量のハートが必要



一定のスコアに達していないとHPの上限が増えない



トンカチでイカロスを助ければボス戦で助けにきてくれる

トンカチ片手にイカロスを叩けば救出成功。いったい何が起こるんだろうと期待していると、ボス戦に登場。でも、余り強くないんです…。

DATA 光神話 パルテナの鏡

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1986年12月19日
ディスクカード128KB
定価／2600円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1230円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度
★入手難易度

GBAのファミコンミニにも移植済み。難易度は割と高めで1面からかなり苦労する。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…トンカチを使う
- START スタート…ポーズ



正体がバレても動物には変えられません！

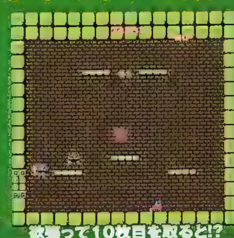
マイティボンジャック

完全クリアは至難の業だが 発見する楽しさがあるゲーム

マイティコインの集めすぎに注意

欲張りモノは罰として拷問部屋へ強制連行！

マイティコインは3段階の変身が可能で鍵付き宝箱を開けたり、敵を一掃したりできるスグレモノ。ただし、所持が10枚を超えると拷問部屋へ送られ50回ジャンプor死亡まで出られない。



欲張って10枚目を取ると!?



コインを持てるのは9枚まで…

ピラミッドの中を縦横自在に飛び回れ!

マイティボンジャックの元となっているのはアーケード。固定画面の爆弾を取って面クリするタイプのゲームだった。それをファミコン版では、スクロールタイプのゲームにアレンジして発売したのだ。従って、スーパーの屋上なんかで50円でプレイできたそれとはほとんど別物のゲームなのである。

まず最初にマイティがコピーロボットとかが出てくるあの懐かしアニメのキャラにクリソツな件は頭の隅に置いとくとして、ゲームは横スクロール（面によっては縦）で展開し、ステージラストの王家の部屋に入って爆弾をすべて取るとステージクリア。この王家の部屋はアーケードのシステムを取り入れているが、最初に爆弾をひとつ取った後、導火線の点いた爆弾を最後に残して取るとワープができる。ワープは王家→王家間で行われ、どんどん先に進むことも可能であるものの、ワープ先の王家の部屋でミスすると元に戻されるので注意が必要だ。

スクロールパートでは宝箱に入っているアイテムを集めて進んでいくのだが、隠し部屋があったり、そこに入るための宝箱もまた隠してあったりと謎解き要素も満載。ただ、ジャック（主人公の名前）はマイティコインを使って敵をコインに変える以外は避けることしかできない点。その敵は無限湧きする上にモタモタしているとすぐに詰まれるという点から、難易度は高いといえる。ジャンプも空中浮遊に近い操作感で長短を調節するテクニックを要求されるから、ある程度慣れるまではゲームオーバーを繰り返すかもしれない。

しかし、ハマるとクセになるゲームであるのも確かで、コレクションに加えておきたいオールドゲームの１本だ。

謎の偏差値!?



ゲームオーバーになると偏差値が表示されるのもこのゲームの特徴。相当のテクがないと高得点は出ない。

お兄さんを救出しよう!!



奴隷部屋にはジャックの兄さんが捕らえられている。救出すれば1UP！

DATA マイティボンジャック

ハード／FC
メーカー／テクモ
発売日／1986年4月24日
ROMカートリッジ40KB
定価／4980円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1740円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

比較的入手も簡単でVCでも配信されている。完全制覇を目指すなら攻略本を探した方がいいかも。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動（上・下でジャンプ力の調整）
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…パワーアップ
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



某テレビで一躍有名になった激ムズアクション

忍者龍剣伝

ファミコン屈指の難易度を誇る 貼りつき系忍者ゲーム

鳥激強の法則 あると思います!

ステージ間のデモも秀逸



ステージ間に見られるストーリーパート

激ムズアクションゲームにはある法則があったりする。それは鳥が異様に強いこと。ほら、思い返してみてください。いままでアナタが泣かされてきたあのゲーム達を。地上の敵に合わせて飛来するとか、ジャンプした時ジャストタイミングでやってくるとか。ね、



鳥鳥鳥!

とにかく鳥が強敵!

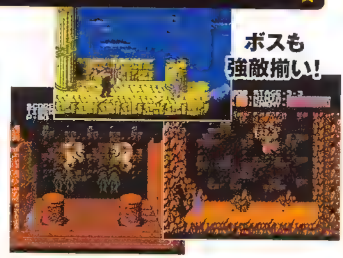
ビギナー殺しの2-2ステージ



隊長も死にまくった危険ポイントです。

数え切れないくらい殺されているでしょ?

　ということでこの忍者龍剣伝も、ヤバイくらい鳥が強いゲームです。難易度の高さを知っている人も多いでしょう。壁に貼りつくアクションをマスターしないと、セミの抜け殻のように柱の下にくっついたまま死を待つだけなんてケースはよくあることです。良作ではあるんですけどね。難敵を倒しちょっと油断してスクロールバックでもしようもんなら、何事もなかったように同じ位置に湧いてきますからね。初心者には地獄です。ラスボスなんて大それたことはいいません。正直6面まで到達できたらクリアでいいと思います。



ボスも強敵揃い!

PCE版はハドソンより発売



FC版をリメイクしグラフィックを強化

敵の攻撃パターン等も一部変更されている

SFC版はお得な3本セット



グラフィックやBGMもアレンジされている

パスワードによるコンティニュー採用 難易度もDOWN

DATA 忍者龍剣伝

ハード/FC
メーカー/テクモ
発売日/1988年12月9日
ROMカートリッジ256KB
定価/5500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/2390円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度

★入手難易度

コンティニューは可能だが、かなりの精神力がなければ全面クリアは難しいだろう。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

忍者龍剣伝II 暗黒の邪神剣



ハード／FC
メーカー／テクモ
発売日／1990年4月6日
ROMカートリッジ256KB
定価／5900円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1450円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

比較はしづらいが続編も難しい

続編は邪鬼王との戦いから1年が経過したところから始まります。謎の軍団から襲撃を受けるって同じじゃん！前作でちゃっかり恋人になったアイリーンはきっちりさらわれます。

と、ストーリーはやや微妙な感じでありますが、基本的なシステムは前作と変わりません。ただ、操作性はだいぶ良くなっており、貼りつき時に上下移動が可能になったためラクです。くっつくとなかなか上手く離れなかった点も改善されているので、操作は軽い感じです。

面によっては風向きの方向を見て大ジャンプを行うなどアクション性も進化しています。相変わらずザコの主張も激しいですが、前作よりもボス戦における戦略性が重要視されているように思えます。それとジェイソンマスクを被ったヤツとか、変態チックな敵が多くなったな～と感じました。



分身の術で攻撃力UP

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

忍者龍剣伝III 黄泉の方舟



ハード／FC
メーカー／テクモ
発売日／1991年6月21日
ROMカートリッジ256KB
定価／6200円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2380円

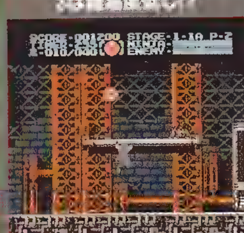
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

リュウの動きにスピーディーさが加わった

なんでいきなりアイリーンがいないみたいな話になってるのかなと思ったら、3作目は1と2の間の話のようです。グラフィックはさらに良くなっています。ステージ間のドラマタイムの絵は数あるファミコンソフトの中でもトップクラスじゃないでしょうか。

そしてゲームの疾走感とでもいいましょうか。それが前2作より上がっていると感じます。忍者らしい素軽さがよく表現されていて操作が楽しいです。他に進化した点といえば、貼りつき以外に上にも掴まれるアクションが追加されています。それと1と2であとちょっとだけでいいから刀のリーチ伸ばしてくれよ！という願いも、刀のアイテムを取ることで叶えてくれます。

難易度については進むほどに難しくなっていく上昇度がこれまでよりも緩やかであるように思えます。個人的には1＆2よりも簡単でした。



3は難易度低し!?

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



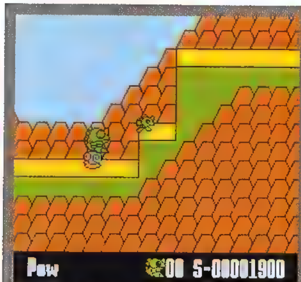
ボス戦の概念を覆したアイデアでヒット作となる

ワギャンランド

アクションゲームなのに ミニゲームの方が印象的

ほのぼのとした時間が流れるゲームなのだ！

悪の天才科学者・ドクターデビルに征服されたワギャンランドに平和を取り戻すため、主人公・ワギャンが立ち上がった！　といっても、刀や拳銃のような武器を持って、敵を殺すのではなく、音波砲を使って敵の動きを一定時間停めるだけの攻撃力しか持たないワギャン。当然、ゲーム内容には殺伐としたシーンなどなく、一貫してほのぼのとした雰囲気が漂う。



音波攻撃で敵を痺れさせれば上に乗ることが出来る

たとえ敵でも倒さないのがワギャンの優しさ。空中で痺れさせると、空中に止まりながら固まるので、ワギャンの足場としても活用できる。



ワギャンは元々音量測定のエレメカ（ゲーム以外の電動遊具）

家庭用のワギャンとワギャナイザーも発売された

基本的にはアクションゲームとなっているのだが、何故かボスとの対決はしりとりや神経衰弱といったミニゲームが展開される。そんな特殊なゲーム性が功を奏し、幅広いファン層の獲得に成功。息の長いシリーズとなった。

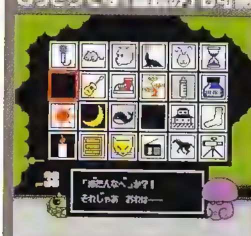


ボス戦はしりとりと神経衰弱で勝負

本作の最も特徴的な部分で人気の源となっている

シリーズ作品	
ワギャンランド2	FC
スーパーワギャンランド	SFC
ワギャンランド3	FC
スーパーワギャンランド2	SFC
ワギャンパラダイス	SFC

ラスボスとの戦いも当然ミニゲームとなっている。まずは神経衰弱で勝負を挑んでくるも、負けるや「いまのはほんのこてしらべ…」と駄々をこねるドクターデビル。続くしりとりでも負けると「こんかいはわしのまけじゃ」とあっさり敗北を認めてしまう。なんとも可愛らしいラスボスなのである。



しりとりでは「[illegible]み」も可能

コマンド入力で裏面へ

タイトル画面で1コンの
下・下・A・下・下・下・Bを入力
ワギャンランドのロゴが
赤から青に変われば成功

DATA ワギャンランド

ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1989年2月9日
ROMカートリッジ192KB
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1240円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

入手に苦労することはないだろう。ややライトユーザー向けの作りでゲームの難易度も低め。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…音波
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ



スーパーワギャンランド

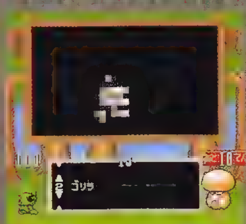
**人気のミニゲームが
パワーアップして復活**

「いつのひにかちからをつけてやってくる…」のセリフを覚えていたのか、再びドクターデビルがワギャンランドの占拠に成功。そこからゲームはスタートする。

各ステージの最後にはボスが待ち構えていて、熾烈なミニゲームが繰り広げられるのは初代から変わらない。変更点は、ゲーム難易度が異なる「オコサマ」「ノーマル」「カミサマ」の3モードが設定されたこと。「カミサマ」を選択すると、序盤からハードな内容が待ち構えているぞ。

ちなみに、スーパーワギャンランドのみに存在する幻のボスキャラ「海姫」が「カミサマ」モードの隠し面限定で登場。頑張って探してみよう！

ミニゲームもパワーアップ



操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…音波
- Yボタン…音波
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ

ハード／FC　メーカー／ナムコ
発売日／1991年12月13日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価／8300円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／780円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし



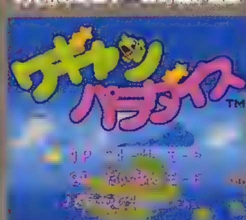
ワギャンパラダイス

**難易度は年齢で変化
3～99歳まで入力可能**

ワギャンが活躍していた時代から何世代か後のストーリーとして設定されているため、主人公もタクトとカリンの兄弟に変更されている。また、グラフィックも、初代のワギャンと比べると格段に洗練されている。

アクション部分の難易度は比較的簡単なのだが、ミニゲームが難しくなっている。これまでのしりとりや神経衰弱といったゲームがなくなり、さんすうクイズやことばパズルなどといった知識テストのような内容に変更。また、ミニゲームの難易度は、ゲームスタート時に入力する年齢によって変化するため、実年齢を入力するとクリアできないことも…。かといって、年齢をさばよんでクリアしても少し悲しい。

1人用のミニゲーム種類が激減



操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…音波
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…使用せず
- Yボタン…音波
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ

ハード／FC　メーカー／ナムコ
発売日／1994年12月16日
ROMカートリッジ1.5MB
パスワード方式
定価／8800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／980円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし



ファミコンの限界を超えた傑作アクションゲーム

星のカービィ 夢の泉の物語

マルとお豆とオニギリで カービィ一丁出来上がり

千差万別の遊び方で 誰もが満足できた名作

ファミコンからSFCへの世代交代が進み、栄光の歴史がまさに終わろうとしていた93年。最後のミリオンセラーを記録したファミコンソフト『星のカービィ　夢の泉の物語』は生まれた。開発元はHAL研究所。GB版に続くシリーズ第２弾である。

ファミコン時代の幕引き間近なこの時期に大ヒットを達成した理由。その最たるは「初心者でも上級者でも熟練度に関係なく楽しめる間口の広さ」を持っていたに他ならない。ビギナーの場合、始めは操作方法の修得から取りかかるのが普通だが、本作はデモ中にそれを解説。最初の面は一通りの操作を実践できる構成になっており、説明書不要で操作を学べたのだ。また、飛行と吸い込みを使えれば前に進めたため、クリアの喜びもスグに味わえた。

無論、このような低難易度ではコアユーザーの食指は動かない。それを解決したのが、飲み込んだ敵の能力を得られるコピーシステムだ。本作は攻略に最適な能力をそのステージ序盤でコピーできる特徴を持つのだが、敢えて別の能力を使うことでゲームの内容が一変。相性の悪い能力で敵を倒すという感じに難易度を上げられたのだ。

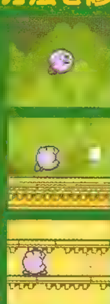
多彩な操作方法を修得



ダッシュ
十字キーの右or左を2回入力すればカービィがダッシュする

しゃがむ
十字キーの下でカービィがしゃがむ
利用価値は低い

スライディング
十字キーの下＋AorBでスライディングする
攻撃判定もあり



飛行
十字キーの上でカービィが飛ぶ
息を吐くまで有効

息吐き
飛行中にBボタンでカービィが息を吐く
息には攻撃判定もある

星吐き
敵を吸い込んだ状態でBボタンを押せば星を吐き出して攻撃する

シリーズ作品	
カービィボウル	SFC
星のカービィ スーパーデラックス	SFC
星のカービィ3	SFC

敵の能力をコピーしてパワーアップ



吐き出さずに
敵を吸い込んで
十字キーの下を押せばコピー完了
技は基本的にBボタンで使用可能

コピー出来る能力は全24種類

ファイア	カッター	ハンマー
アイス	ハイジャンプ	ライト
フリーズ	ストーン	パラソル
スパーク	ボール	バックドロップ
ソード	マイク	スリープ
バーニング	トルネイド	スロウ
レーザー	ホイール	ニードル
ビーム	クラッシュ	UFO

2体同時に吸い込む「ミックス」も存在する

基本的にコピーした能力は次のステージへ持ち越せるが、UFOだけは例外。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…吸い込む・攻撃
- SELECT セレクト…技のリセット
- START スタート…ポーズ・操作説明

DATA 星のカービィ 夢の泉の物語

ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1993年3月23日
ROMカートリッジ768KB
バッテリーバックアップ
定価／6500円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1035円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

入手も容易な上にゲーム自体の難易度もかなり低め。レトロゲームの入門用にオススメの一本だ。

一度クリアした程度じゃ全く以て物足りない！

電源を落としてもバックアップで再開

とりあえずクリアできたら、次は標準的なコピー能力を活用して２度目のクリアを目指す。さらに今度は多彩な能力を使いこなす…といった具合に何度でも遊べ、遊び倒すほどに面白さが広がる本作の内容。腰を据えた長時間プレイが基本となる家庭用機では、やり込み要素がどれだけあるかで印象が変わり、それが人気に繋がる。

しかし、本作がシリーズの出世作となるほどの人気を獲得できたのは、単純にやり込み要素が満載だったからではない。例えば、ステージのルートにはサブゲームによる残機アップなどのイベントが組み込まれており、付加要素的な楽しみがゲーム本編の面白さに拍車をかけた。また、バックアップメモリの導入はクリアを容易にするばかりか、全てのステージを丹念に遊べる機能として力を発揮。他にもメルヘンチックな世界観がプレイヤー人口を増やしたのは言うまでもないだろう。

それにしても、さすがはファミコンの性能を使い切ったソフトである。高性能機に慣れた今これをプレイしても全く違和感を覚えない。というよりも操作が簡単な分、こちらが楽。カービィ未経験の方（いないだろうが…）、是非この機会に試して頂きたい。



各面のボスを倒した後はカービィがダンスで祝福

各エリアの最後にはボスが待ち受けている。見事に倒せばカービィーが分裂しダンスを披露してくれる。

ミニゲームで残機数UP



1度遊ぶとしばらく使えなくなるが、よ…

スターに掴まってワープ！



ステージの端に設置されている場合が多く、カービィを別エリアに…

星のカービィ スーパーデラックス



ハード／SFC　メーカー／任天堂
発売日／1996年3月21日
ROMカートリッジ4MB
バッテリーバックアップ
定価／7500円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

システムから種類まであらゆる面で機能向上

『夢の泉の物語』から３年後。ハードをSFCに移して発売された本作は、コピー中のカービィがその能力を持つ2P側のキャラ・ヘルパーを生み出せるヘルパーシステムを導入して２人同時プレイを可能にした。

また、従来のコピー能力は使用できる技が基本的に１種類だったが、本作はコマンドを入力することで複数の技に対応。操作レベルに応じたコピー能力の使い分けがより鮮明になり、それがやり込み要素に繋がった。

ボリューム感のアップはゲーム内容にも波及しており、本作では９種類のタイトルをプレイ可能。しかも、好きなものを自由に選べたため、１つをクリアしなくても全てを体感できた。

ヘルパー登場でよりゲーム性がUP



水中でもコピー能力が使えるヘルパー。1Pの…CPUが…を担当する。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ヘルパーを呼ぶ・消す
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…使用せず
- Ⓨ Yボタン…吸い込む・吐き出す
- Ⓛ Lボタン…ガード
- Ⓡ Rボタン…ガード
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ・技の説明



ガーランド城を攻略し音楽と平和を取り戻せ！
迷宮組曲

コントローラー捌きと閃きが求められる良質アクション

連射測定機能なんかも搭載されてます

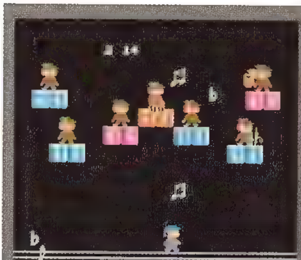
迷宮組曲は巨大な城を攻略していくアクションゲーム。謎解きやパズル要素も兼ね備え、魔人マハリトを倒し幽閉された王女エルシラを救うことが目的。組曲のタイトル名が示す通り、ゲーム内容には楽器も絡んでくる他、サウンド面でも評価されている作品だ。ゲームには直接関係ないが、タイトル画面で連射測定ができたりもする。

主人公のミロンはバブルを武器に迷宮の中に挑んでいくわけだが、敵を倒す目的以外にも壁を壊してコインやアイテムを取る用途がある。コインはお金の役割を果たし、ショップでキーアイテムを購入したり、ヒントを聞くために必要となる。加えてレベルの概念はないものの、蜂の巣（ハニカム）を取るとライフゲージがアップするなどの要素も存在するため、RPGのテイストも入ってるといえるだろう。

城の外画面の扉から各部屋に入るとアクション面となり、そこから次のルートを開拓していくのが基本路線。敵の存在もかなり厄介なので、見た目のかわいさに油断するとすぐ足下をすくわれてしまうぞ。

アクション面では部屋のどこかに隠されている楽器箱を頭突きで出現させて取ると音符を拾うミニゲームが始まり、コイン増加に一役買うので利用したい。これは回数を重ねる毎にBGMもグレードアップしていく点も楽しみである。

そしてボス戦。ボスを倒すとクリスタルを入手することができ、ミロンがパワーアップする。コンティニュー（十字キー左＋スタート）は1階のボスを倒すまで使用不可なので、最初の試練となるだろう。

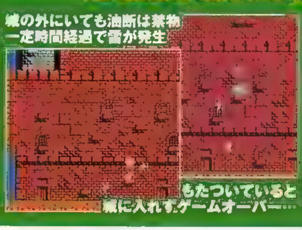


楽器箱を取るとボーナスステージへ！
7つある楽器集めも攻略要素の一つ

シャープを取ると2点、フラットは逆にマイナスとなるので注意。

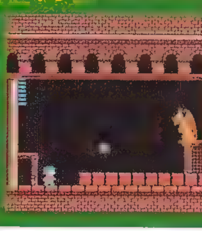
難易度は意外なほど高い

ホーマは基本ピョンピョン跳びはねてるだけ…と言いたいのだが、なぜかこちらのジャンプと波長が合って殺されちゃう。



城の外にいても油断は禁物
一定時間経過で雷が発生

もたついていると
城に入れずゲームオーバー…



一階のボス「ホーマ」を倒すとコンティニューが可能となる

1996年に続編の「ドレミファンタジー」がスーパーファミコンで発売された



続編は横スクロールのアクション。迷宮組曲と比べると印象がかなり違うが、これはこれで面白い。こちらもVC配信アリ。

DATA 迷宮組曲

ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1986年11月13日
ROMカートリッジ64KB
定価／4900円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

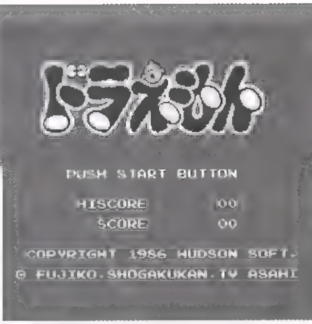
中古ショップで購入
平均購入価格／1340円

WiiバーチャルコンソールWii配信
500Wiiポイント

やりがいのあるアクションゲームを探しているならオススメしたい1本。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…攻撃
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



キャラゲーとバカに出来ない完成度を誇る

ドラえもん

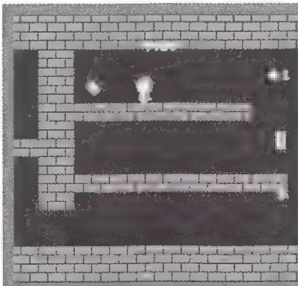
囚われた仲間を助け出すため 猫型ロボットが奮闘!

原作の世界に飛び込める ファン納得の一作

言わずとしれた国民的人気アニメ「ドラえもん」の記念すべきファミコン化第一作目がこのタイトル。

大長編（映画版）「のび太の宇宙開拓史」「のび太の大魔境」「のび太の海底鬼岩城」がモチーフになっている。この3作品を合わせた観客動員数は約800万人。映画同様、本作も成功を収め販売本数が100万本を軽く越えるヒット作となった。こう書いてしまうとゲーム自体に魅力が無いかのようだが、そんなことはない。

開拓編・魔境編・海底編の3ステージが存在するが、それぞれのステージでゲームシステムが大きく変化する点は高く評価できる。



四次元ポケットは使えません

様々な秘密道具が登場するがそれらは全て拾って使用。何でもかんでも四次元ポケットから取り出してはゲームにならないのでしかたがない。

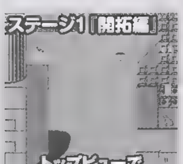
開拓編ではトップビュー&横スクロールアクション。魔境編は横&縦スクロールシューティング。海底編ではサイドビューアクションにアイテム移動制限を加え、パズル要素まで与えている。

シリーズ作品	
ドラえもん 迷宮大作戦	PCE
ドラえもん のび太のドラビアンナイト	PCE
ドラえもん のび太と妖精の国	SFC
ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス	MD
ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険	SFC
ドラえもん3 のび太と時の宝玉	SFC
ドラえもん4 のび太と月の宝玉	SFC

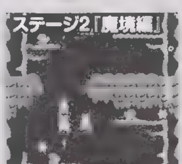
どのステージも十分一本のタイトルとして通用する完成度だ。難易度はやや高めだが、頑張れば小学生でも何とかクリア可能だったことを考えると、バランスも取れていたと言えるだろう。

プレイヤーキャラがドラえもん固定だった点や淡泊なエンディングなど残念な点もあるが、版権料の発生する有名キャラを起用しながら、制作費を抑えず真面目に開発したメーカーに拍手を送りたい一作だ。

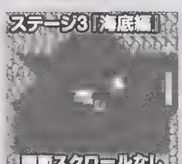
ステージ毎にシステムが異なる



トップビューで展開するアクション



シューティング



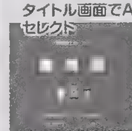
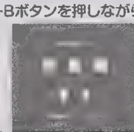
画面スクロールなし パズル要素が存在

ステージ3ではアイテムを一画面に3つしか持ち込めないルールが存在するため移動には頭を使う。

主な裏技

★コンティニュー
ゲームオーバー画面で右を押しながらスタートボタンを押す

★ステージセレクト
タイトル画面でA+Bボタンを押しながらセレクト

セレクトを押す回数が1で魔境編・2で海底編

上記以外に、海底編で特定順路を辿りマイクを使うとドラミちゃんが登場する裏技もあった。

DATA ドラえもん

ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1986年12月12日
ROMカートリッジ160KB
定価／5500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／585円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

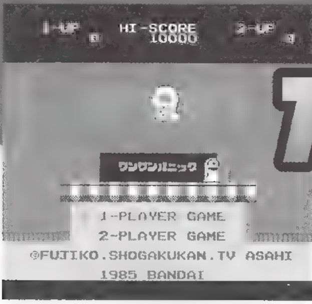
★ゲーム難易度 ★入手難易度

今の子供達にも遊んでもらいたい作品。是非VCで配信して貰いたい。

操作方法

＋ 十字キー…キャラの移動
A Aボタン…入る（ジャンプ）
B Bボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

※操作方法は開拓編のものです ※（ ）内はサイドビュー時



超絶難易度に悶絶するお子様が続出

オバケのQ太郎 ワンワンパニック

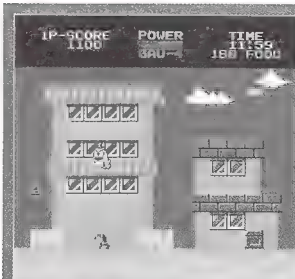
犬が大の苦手なQちゃん 犬しかいない町に出向くの巻

配達人のQちゃんは2日目くらいで挫折する

いつの間にかボクの家に居着いて、気が付くといつも横にいるQちゃん。シーツのようなかぶり物から覗く肉球みたいな足の裏。大きな目にタラコ唇がキュートな表情。お人好しで涙もろい性格。空を飛べちゃう素敵な能力。スグにお腹が空いちゃう大食漢。大の苦手は犬。みんなみんな大好き！　鈍くさくてドジなところもね。

でも、あのドジだけは許せないよ。そう、ゲームの世界に行っちゃったこと。だって、Qちゃん犬が嫌いでしょ。なのに、狂犬だらけのオソロシイ町の宅配屋を引き受けちゃうんだもん。いくら空を飛べるからって、あいつらはいつもワンワン砲で狙ってるんだよ。しかもQちゃん、お腹が空くと飛べなくなっちゃうじゃないか！　…え？　キャンディー食べればガウガウ砲が打てるし、他にも食べ物が空に落ちてるから大丈夫!?　ふ～ん、でも途中から宝石を取りまくらない食べ物が出ない場所もあるんだよ。悪いこと言わないから早く帰ってきなよ。

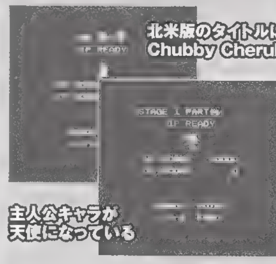
うん、じゃあ最終日の12日目が終わったら帰ってくるんだね。……？　12日目に続いて13日目が始まった!?　もうダメ、永久にループしていいよ。



中間地点ではスクロールが停止 食べ物回収後アイテムが出現

アイテム配達でクリアとなるが、3の倍数面では仲間救出でクリア。12面でU子を助けた後は13日目（1日目）が始まり、以下ループ。

北米版ではQちゃんが天使に変更されている



北米版のタイトルはChubby Cherub

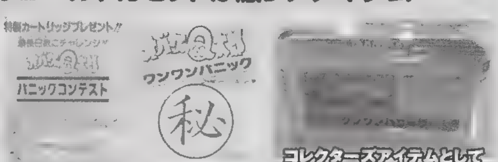
主人公キャラが天使になっている

ゴーストからエンジェルに差し替えられた北米版。もはやQちゃんの面影はどこにもない。

幻のゴールドカセットは激レアアイテム

バンダイ主催の大会で上位100名に配られた

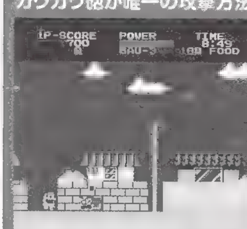
金色カセットでは金色のQちゃんが荷物を配達。これ以外は通常版と全く変わらず、難易度も超絶のまま。



コレクターズアイテムとして非常に高値で取引されている

312,900円（スーパーポテト秋葉原店）

ガウガウ砲が唯一の攻撃方法



とガウガウ砲4発がストックされる

DATA オバケのQ太郎 ワンワンパニック

ハード／FC
メーカー／バンダイ
発売日／1985年12月16日
ROMカートリッジ40KB
定価／4900円

ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

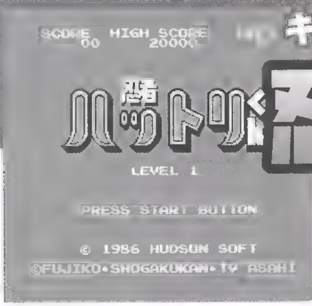
中古ショップで購入
平均購入価格／605円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

中古カセットの入手は容易だが、ゲーム自体は激ムズ。理不尽な難易度に泣ける…かも。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…攻撃
Bボタン…ジャンプ・飛行
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ



キャラゲー最高の売り上げ記録を12年間保持

忍者ハットリくん

拙者まだまだ修行中の身　急には止まれないでござるの巻

藤子作品は激高難易度が常識？

おーい、ハットリ君。Qちゃんが宅配のバイトに出掛けたきり帰ってこないんだ。多分、仕事が難しくて終われないか、永久ループに嵌ってるかどっちかだから、助けに行ってくれない？

「おお、これは正太氏。お久しぶりでござる、ニンニン。Qちゃんがピンチなら助けに行きたいでござるが、拙者もピンチなのでござるよ」

えー、どうしたの？

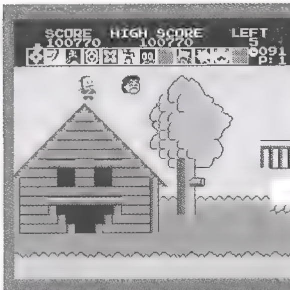
「実は今、修行の真っ最中なのでござるが、上級者コースのレベル4を選んだら全く前に進めなくてほとほと困り果てているでござるよ、ニン」

ニン…て、困ってるようには見えないんだけど。でも伊賀の忍者が苦戦するなんて、一体どうしたの？

「それがでござるな。拙者、ジャンプも走りも得意なはずが、まるで跳べないし止まれないのでござるよ」

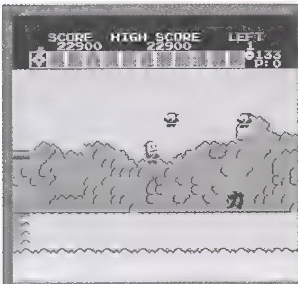
それは弱ったねー。あ、そういえば巻物を取ると色んな忍法が使えるって聞いたよ。あと、ちくわ20本で無敵になるから探してみたら？

「ニニッ、本当でござるか。早速、試すでござるよ。しかし、こんな姿を全国150万のチビッコに見せていると思うと情けないでござるなあ…トホホ」



ステージ8＆14では高橋名人が出現　手裏剣を当てれば高得点が入る

高橋名人（の生首）は8＆14面の特定箇所で手裏剣を16発投げると出現する。16というのは名人が1秒間に連射できる最高数値。



「力」を取れば体力が回復し同時に使える忍術の種類が増える

見たまんまのパワーアップアイテムだが、「ちから」ではなく「か」と勘違いしてしまう。直球勝負ではなく、ヒネリが欲しかった。

全11種類の忍術

[illegible]
移動速度が通常の2倍に上昇する

高飛びの術
ジャンプ力が通常の1.5倍に上昇する

水ぐもの術
水に浮き池に落ちてもミスにならない

ハイパー手裏剣の術
手裏剣が画面端まで届くようになる

金縛りの術
画面内の敵の動きを止める

霧隠れの術
ハットリくんが姿を消し敵をすり抜けられる

[illegible]
雲に乗り空中を自由に移動できる

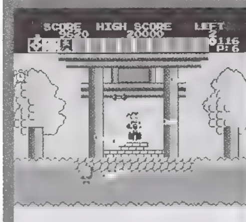
ナミダパワーの術
シンゾウを呼び出し敵キャラを一撃で倒す

ムササビの術
ジャンプ中に空中で再びジャンプができる

いかり火の玉の術
獅子丸が化けた火の玉を呼び出す

八方手裏剣の術
5方向に手裏剣を撃てる

面クリア時はちくわ取り放題



ご褒美なのに何故か鉄アレイが混ざっているクリア時のイベント[illegible]

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…攻撃・忍術
- セレクト…忍術選択
- スタート…ポーズ

DATA 忍者ハットリくん

ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1986年3月5日
ROMカートリッジ40KB
定価／4900円

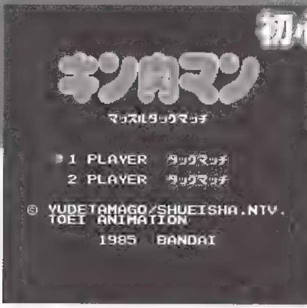
入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／690円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度
入手難易度

出回った数が多いだけに入手は簡単。しかし、全16ステージクリアには相当な根気が必要だ。



初心者はブロッケン、上級者はラーメンマンで!!

キン肉マン -マッスルタッグマッチ-

ゲーム好きにはクソゲーだが キン肉マン好きには名作です

ミート君が投げる 命の玉が勝利の鍵

本ゲームが発売される少し前に、誰もが知っているキラーソフト「スーパーマリオブラザーズ」が発売されたため、少々影は薄くなってしまったが、当時の子供達を最もアツクさせた対戦アクションゲーム…と言っても過言ではないほど、当時のキン肉マン人気は高かった（実際100万本を越えるセールスも記録している）。

本ゲームはタイトルの通り、2人の超人キャラを選び対戦するタッグマッチ方式となっており、友達と対戦することも可能。もちろん友達同士で対戦することで盛り上がるのだが、最もアツクさせたのは対戦よりもキャラ選択時だった。ゲームのテクニックも大事なのだが、勝敗は選んだキャラが大きく左右すると言っても過言ではない。友達とブロッケンJr.を取り合ったことのあるって人も多いのでは？

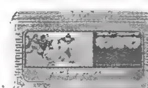
通常はお馴染みの超人達がパンチやキックの通常攻撃やフライングボディアタックやバックドロップなどを繰り出して戦うごく普通のプロレスゲームなのだが、リングサイドに出現したミート君が投げる命の玉を取ると、途端にキャラがパワーアップし、必殺技を使えるようになる。その時のブロッケンJr.の必殺技がえげつない…。ナチスガス戦法と名付けられた、原作でも使ったことのない毒ガス攻撃を浴びると、ほぼ相手が死ぬまで浴びせ続けることが可能。どんなに強いキャラを取っても、玉を取ったブロッケンJr.に勝つことは困難だった。

ブロッケンJr.を取れなかったら ロビンかウォーズマンがお薦め

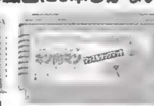


足が速く初心者にも使いやすい ベアークローの射程距離も◎

金色のカセットは全国に8本しかない



百万円以上で取引された ケースもある幻のカセット

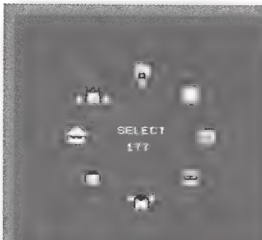


繰はプレゼント用

キン肉マン			テリーマン			ラーメンマン		
スピード	パンチ力	キック力	スピード	パンチ力	キック力	スピード	パンチ力	キック力
☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆
必殺技	キン肉ドライバー		必殺技	ブルドッキングヘッドロック		必殺技	空手殺法	
ロビンマスク			ウォーズマン			ブロッケンJr.		
スピード	パンチ力	キック力	スピード	パンチ力	キック力	スピード	パンチ力	キック力
☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆	☆☆	☆☆☆☆
必殺技	タワーブリッジ		必殺技	ベアークロー		必殺技	ナチスガス殺法	
バッファローマン			アシュラマン					
スピード	パンチ力	キック力	スピード	パンチ力	キック力			
☆☆☆	☆☆☆☆	☆☆	☆☆	☆☆☆	☆☆☆			
必殺技	ハリケーンミキサー		必殺技	アシュラバスター				

ドロップキックやラリアット、必殺技などの威力にも大きな能力差があり、キン肉マン・バッファローマン・ロビンマスク・アシュラマンの必殺技の破壊力は抜群！

ラウンド選択の裏技



キャラ選択画面でコントローラー1のBボタンとコントローラー2のABボタンを押しっぱなしにしコントローラー2の上下ボタンでラウンド数を選択

上記の手順を実行すると、ラウンド選択が可能になる。1から255まで選ぶことができ、数字が上がるほど敵も強くなる。

DATA キン肉マン -マッスルタッグマッチ-

ハード／FC
メーカー／バンダイ
発売日／1985年11月8日
ROMカートリッジ24KB
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／660円

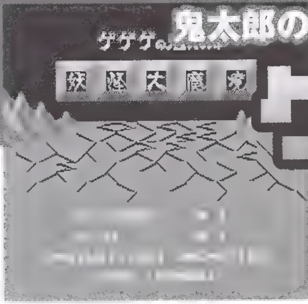
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

販売本数自体が多かったため、比較的入手しやすい。ネットや中古ショップで購入が可能。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…パンチ
Bボタン…ジャンプ
セレクト…使用せず
スタート…ポーズ



鬼太郎の戦いは果てしなく続く!そう、エンドレスに…

ゲゲゲの鬼太郎 -妖怪大魔境-

目玉のおやじは1UPする救世主 でも隣の毛の生えた目玉は…誰??

平和を取り戻す為の戦い でもクリアは不可能!?

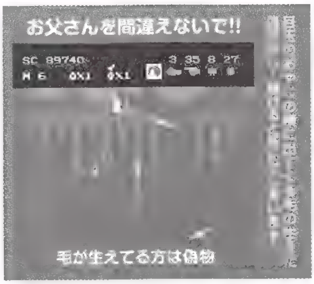
未だWiiやニンテンドーDSなどの最新ハードでも発売されている、人気アニメ「ゲゲゲの鬼太郎」とのタイアップゲーム第一弾「妖怪大魔境」を紹介していこう。

本作はMAPに配置された４つの魔境（ミステリー魔境は４ついずれかの魔境がランダムで出現）をクリアし、どこかの魔境に隠されている水晶玉を入手すると妖怪城へ行くことができる。そしてそこに巣喰うボスを倒すとステージクリアとなる。

各魔境でオカリナを手に入れると、仲間の妖怪を呼び出す事が出来たり、リモコン下駄やちゃんちゃんこ、指鉄砲などお馴染みの技を使用できたり、シーサーやぬらりひょん、ねずみ男に呼ぶ子など原作に登場した妖怪達も出現するなど、一見アニメファンも納得できる仕上がりなのだが、４種類の魔境は何面に進んでも中はほとんど同じ。一応全16ステージあるのだが、ボスは８種類しかおらず、全て倒すとまた最初のボスへ戻る。そして16面をクリアすると再び１面（正確には17面なのだがステージは１面と全く同じ）へ。鬼太郎の戦いはエンドレスに続くのである。

それでも子供の頃、クリアを信じてひたすらやり続けたことを覚えている。ステージは100面を越え、鬼太郎の残機数も数え切れないほどに増えていた。モチベーションも最高潮に到達。しかしたった1回の凡ミスを犯した瞬間ゲームオーバー画面へ。残機数を250人以上に増やすとダメなんだって…。

お父さんを間違えないで!!

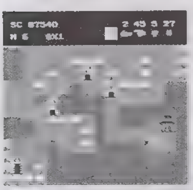


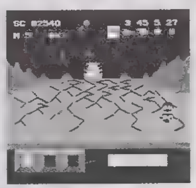
毛が生えてる方は偽物

シリーズ作品	
ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦	FC
ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王	SFC

※「ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦」はRPGです。

四大魔境で水晶を手に入れ妖怪城（BOSS戦）へ





魔境はランダムに出現。妖炎魔境は最も苦戦するため、当時は出現した瞬間やり直し（笑）。

各魔境のクリア条件

【妖怪魔境】
妖怪を10匹倒すとクリア
【妖空魔境】
一反もめんに乗り妖怪を10匹倒す
【妖奇魔境】
魂を10個集めるとクリア
【妖炎魔境】
蝋燭10個に炎を付けるとクリア

水晶はいずれかで出現



BOSS戦では手に入れた技や味方の妖怪を使用出来る

オカリナ入手すると、ボス戦時、画面の端っこにいってしゃがむと味方の妖怪が登場。出すのに必死になると大抵弾に当たって死にます。

DATA ゲゲゲの鬼太郎-妖怪大魔境-

ハード／FC
メーカー／バンダイ
発売日／1986年4月17日
ROMカートリッジ40KB
バッテリーバックアップ
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／0000円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

中古ショップやオークションなどで比較的簡単に入手することが可能。

操作方法

十字キー…キャラの移動
A　Aボタン…ジャンプ
B　Bボタン…攻撃（毛針）
SELECT　セレクト…スペシャル技選択
START　スタート…ポーズ



かなり珍しい左スクロール型のアクション

北斗の拳

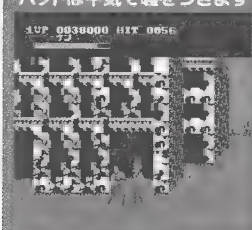
危険なニオイのするキャラゲーに手を出すのが子供の性というもの

あ～たたたたたたあたっ! 悲鳴をあげたのは誰?

親を必死に拝み倒したり、あるいは何ヶ月も地道にお小遣いを貯めて念願のソフトをゲット！その興奮冷めやらぬままプレイすると30分～1時間後には「・・・」ということになりがちなキャラゲー。原作の世界観をあまりにも無視した突拍子もない設定や、未成熟な制作会社がとりあえずキャラだけ出しときゃOK的な雑な作りがそうさせた主たる理由だが、当時はそれでもバカ売れしたタイトルがいっぱいあるんだから、子供のキャラモノに対する熱意には脱帽である。

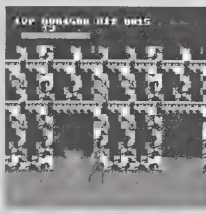
さて、そんな多くの子供を涙目にしたとてもひでぶなキャラゲーの中に、北斗の拳も入っている。誰もが知っている人気漫画＆アニメなのでたくさんのゲームも出ているわけだが、ファミコンとスーパーファミコンのシリーズ作品はすべて東映動画からの発売。シビれるキャラゲーを連発する会社だっただけに、北斗もいきなり凄いことになっていたのだった。

バットは平気で嘘をつきます

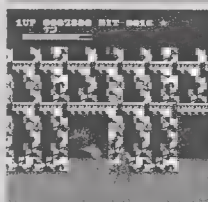


世紀末救世主にウソを吐く大物。井戸を守って死んでいった凄さんが泣いている。

赤色の雑魚を倒すと…



『あべし』が出現する



『あべし』GETでケンはパワーアップ

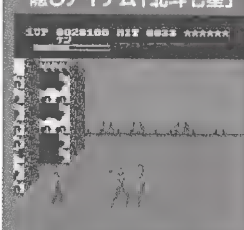
赤ザコをパンチで倒すとあべしが出現。それを取ることで最大7段階までパワーアップする…ていうかしないと激弱。

★1…ジャンプ力UP・ジャンプキックが出来る
★2…敵の飛び道具を打ち返せる（二指真空把）
★3…キックスピードUP（北斗百烈拳）
★4…パンチスピードUP
★5…スピードUP
★6…ジャンプパンチが出来る
★7…ケンシロウの服が破ける

シリーズ作品	
北斗の拳2－世紀末救世主伝説－	FC
北斗の拳6－激闘伝承拳覇王への道－	SFC
北斗の拳7－聖拳列伝伝承者への道－	SFC
北斗の拳－新世紀末救世主伝説－	MD

ケンシロウがのっぺらぼうなのはまあ昔のゲームだから仕方ないにしても、第1作目を説明書なしにプレイすると、大抵は廃墟をバックにした画面のままザコが永遠に襲い掛かってきて終わることになる。実はこのゲーム、十字キーの上＋ABボタン同時押しで正解の扉に入っていき、ボスを倒すとステージクリアとなるシステム。ザコを倒しながら扉の前に突如現れるバット（リン）のナビゲートを頼りに進むのだ。でも、このバット。一体、何の恨みがあるのか、余裕でウソを吐くんです。そりゃ確かに幼少期のバットは小狡い一面を持っていたキャラだけど、ハッキリいって意味がわからない…。

隠しアイテム「北斗七星」



出現。取ると1UPか体力全回復する。

DATA 北斗の拳

ハード／FC
メーカー／東映動画
発売日／1986年8月10日
ROMカートリッジ32KB
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1315円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし（MD版は700Wiiポイント）

ゲーム難易度　入手難易度

大手の中古ショップなら比較的簡単に入手可能。魔性のあべしシステムをその眼で確かめてみよう。

操作方法

十字キー…移動（↑はジャンプ）
Aボタン…パンチ
Bボタン…キック
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

秘孔を突く前にフルボッコにされることも珍しくない

お前はもう死んでいる…えっ、プレイヤーのこと?

全然侮れないザコの猛攻に耐えながら、まるで敗戦処理投手のような心境で先に進んでいくと、やがてボス戦へ。この点においては原作の流れを汲んでおり、発動条件はキャラによって異なるものの、北斗神拳奥義を使ってボスにトドメを刺すことができる。

がっ！１面のハート様の強さが尋常じゃない。素軽いデブ…どころの話じゃなく、凄まじいスピードで突進してきて、為す術もなく北斗2000年の歴史が幕切れとなるケースも多々ある。

翌年「北斗の拳2」も発売

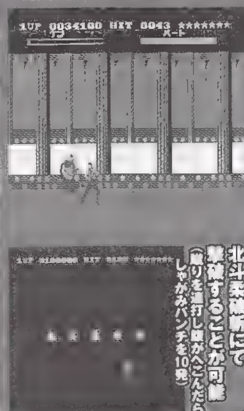


2は右スクロールに。リングを取ると無想転生が使え無敵状態に。でもいまいち。

激闘の末、どうにかハート様を肉の塊に変えることができてもこの後シン、ジャギ、サウザーが手ぐすね引いて待っている上、ザコの攻撃も激しさを増すばかり…ってこんなもんクリアできるかいっ！

とまあ、こんな感じで投げ出す人が当時も今もいっぱいだと思うが、ボス戦は意外と楽しかったりもするんだよね。

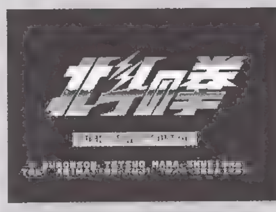
1面のボスは「ハート様」

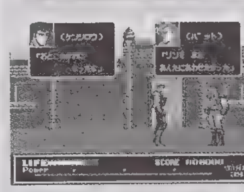


ハート様の肉弾攻撃（突進）を避ける術はなく苦戦必至。玉砕覚悟…

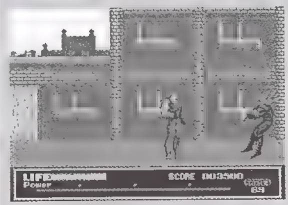
北斗柔破斬にて撃破することが可能（蹴りを連打し腹がへこんだらしゃがみパンチを10発）

メガドライブ版 北斗の拳-世紀末救世主伝説-





リアルではあるが正直微妙なキャラ達…



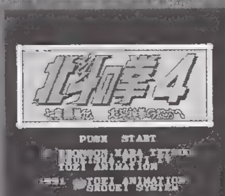
MD版はバスク編から始まりラスボスは「カイオウ」

メガドライブ版は原作後期が舞台。グラフィックはさすがも、こちらもデキは微妙。今回は掲載外だが、一般的な見解による北斗のオールドゲームはセガ・マークⅢ版の評価が一番高い。

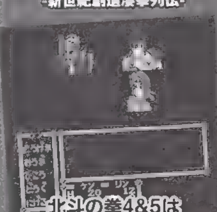
北斗の拳3・4・5はRPGとして発売



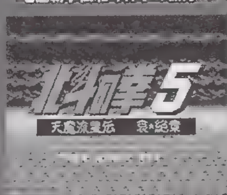
北斗の拳3
-新世紀創造凄拳列伝-



北斗の拳4
-七星覇拳伝北斗神拳の彼方へ-



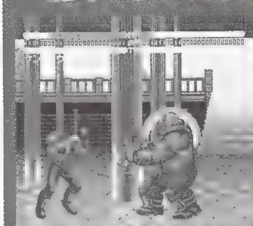
北斗の拳4&5は完全オリジナルストーリー

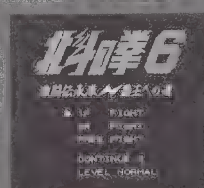


北斗の拳5
-天魔流星伝 哀★絶章-

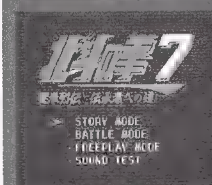
ブームに乗ってか3～5作目はRPG。しかもSFCで発売された5はオープニングでケンシロウが死ぬという衝撃作だ。

北斗の拳6・7は2D格闘アクション

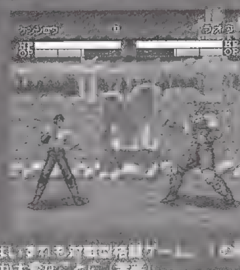




北斗の拳6
－激闘伝承拳覇王への道－



北斗の拳7
－聖拳列伝伝承者への道－



SFCで発売されたラスト2本はいずれも対戦型格闘ゲーム。1の画面中央にいるバット&リンの絵が大変なことに（苦笑）



兄より優れた弟など存在…しました

忍者じゃじゃ丸くん

**いい意味でのチープさが郷愁を誘う
オールドゲームらしい1本**

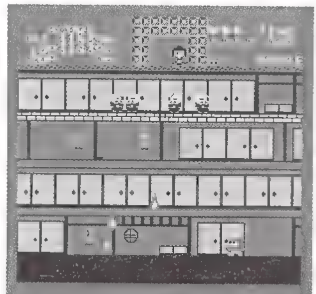
修行中で不在の忍者くんに代わって妖怪退治

忍者じゃじゃ丸くんはファミコン初期の頃に発売された古参タイトル。同じ姿形をした忍者くんがアーケードから移植され兄貴分にあたる形となっているが、じゃじゃ丸くんはファミコンオリジナル作品として誕生した。ストーリー上の設定でも忍者くんの弟ということになっているようだ。

ゲームの基本は敵を殲滅させればOKと至極単純なもの。手裏剣または体当たりジャンプで敵を倒していくのは忍者くんと同様だが、頭突きで天井を壊すとパワーアップアイテムが出現する場合があり、スピードアップや透明化、さらに殺人トロッコの出現で敵を轢死させることも可能。ただし、トラップアイテムもあり、爆弾に触れてしまうとミスとなるので注意。また、パワーアップアイテム3種類取得か残機数4の状態で静止した敵を食べられる大技、忍法ガマパックンが使える。



シリーズ作品	
忍者くん 魔城の冒険	FC
忍者くん 阿修羅の章	FC
すーぱー忍者くん	SFC
じゃじゃ丸の大冒険	FC
じゃじゃ丸撃魔伝	FC
忍者じゃじゃ丸～銀河大作戦～	FC



なまず太夫は面を追う毎に増え最大で4人になる

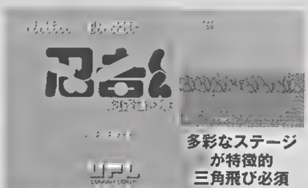
さくらが投げる花びらを3枚集めるとボーナスステージへ。制限時間内になまず太夫を倒して高得点を狙おう。なまず1人＝5000点也！

オリジナルの忍者くんはUPLが製作



坊主めくりのボーナス点が斬新

全ての基となった忍者くん 魔城の冒険はアーケードからの移植



多彩なステージが特徴的 三角飛び必須

忍者くん阿修羅の章は初心者お断り マニアックなファンが多い



続編は一時期ブームに乗ってRPGに

迷走が徒となり全くヒットせず

DATA 忍者じゃじゃ丸くん

ハード／FC
メーカー／ジャレコ
発売日／1985年11月15日
ROMカートリッジ32KB
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1450円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

入手は容易。エンディングがないゲームなので、その気になれば延々とループすることが可能。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
SELECT [illegible]
スタート…ポーズ

じゃじゃ丸の大冒険



ハード／FC
メーカー／ジャレコ
発売日／1986年8月22日
ROMカートリッジ64KB
定価／4900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／650円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ありゃ?タイトルが呼び捨てに

忍術は一人前でも瞳の方はとんでもない節穴だったようで、なんと前作で助けたさくら姫は真っ赤なニセ者だったという体で始まる続編。そんな失態に業を煮やしたのか、名前の「くん」づけもなくなってしまった。ま、誰が煮やしたんだって話だけど。

前作で救出したさくら姫は偽物だった

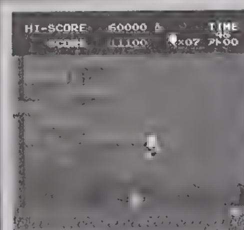


一体どのタイミングでニセ者だとわかったんだろう。とても気になる。

操作方法

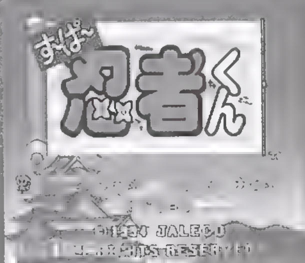
- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

横に伸びるスクロールとなった本作では、敵全滅クリア型からゴールの扉に到達すれば面クリとなる形に変わっている。



通常面をゴールするとボス登場のボーナス面へ。

すーぱー忍者くん



ハード／SFC　メーカー／ジャレコ
発売日／1994年12月16日
ROMカートリッジ1.5MB
パスワード方式
定価／8800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

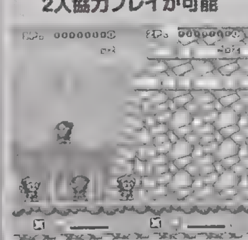
中古ショップで購入
平均購入価格／1480円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

かわいいキャラだがどうしても愛着は元祖に

こちらは忍者くんの続編。上下にスクロールする様子は元祖のテイストを取り込んでいるといえるが、ゲージを溜めて忍術が使えたり、アイテムを取って巨大化することも可能になり、ほぼ新要素で固められたアクションである。ステージの最後にはボスとの戦闘にも突入し、ミス条件も一発死からライフ0で1機ロストに。それにしても時間の経過とともに忍者くんの風貌もずいぶんと変わってしまった。

2人協力プレイが可能



1人用を選んでも2P側がスタートボタンを押せば残機をもらって乱入可能。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…忍術選択
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…使用せず
- Ⓨ Yボタン…攻撃
- Ⓛ Lボタン…武器セレクト
- Ⓡ Rボタン…武器セレクト
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



敵を倒し
魂を集めて
パワーを貯めれば
忍術が使用できる



当然ながら事件前の作品です

田代まさしのプリンセスがいっぱい

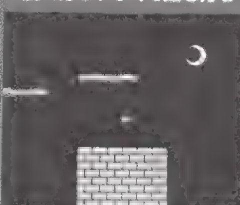
まさかあんな事件が起こるとは努々、思わなかった頃の作品です

プリンセスのキスにご満悦のマーシー！

田代まさしが主人公のゲームでタイトルが「プリンセスがいっぱい」なんて聞くと、いかがわしい内容なんじゃないの？　と疑ってしまうかもしれないが、ごく普通のアクションゲームである。主人公がビデオ片手に盗○…なんてことはしていないのでご安心を。

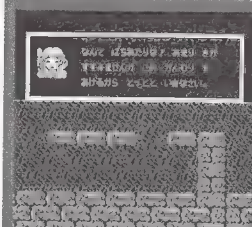
ストーリーは魔女にさらわれた４人のプリンセスを助けに行くというもの。つまり、田代まさしは正義の味方として登場するわけです。今では考えられない設定ですが、当時は様々なバラエティー番組に出演する人気者だったんです。そう、「志村けんのだいじょうぶだぁ」に出演していた頃の彼は輝いていたな〜。でも今、あの頃の映像を見ると、彼の目が妙にエロく見えてしまうのは私だけでしょうか（笑）。

いきなり脱ぎ出すマーシー
脱ぐ方じゃなくて撮る方じゃ…



ゲームの冒頭でいきなり生着替えかよ。[illegible]

怒られるマーシーが
何だかとってもリアルです



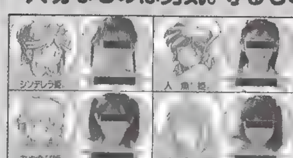
当時もやり過ぎて怒られていました[illegible]えたからいいけど、今はね…

ヨーヨーを武器に
プリンセスを救出するマーシー



ヨーヨーが武器って微妙です。まあ、それでやられる敵も敵ですが。

大切なものは勇気。守るものは愛。下心はぜーんぜんナイ。

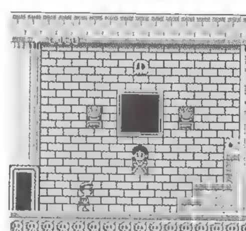


4人のプリンセスは一般から公募され
エピック・ソニー/ファミマガ/田代まさしが
審査員となったオーディションで選出された



ゲーム内にも彼女たちが登場する

一般から選ばれたプリンセスも今や20代半ばから後半。過去を振り返った時、このオーディションが汚点となっていなければいいのですが…。



見事プリンセスを救出
この頃のマーシーは
子供達の人気者でした…

DATA 田代まさしのプリンセスがいっぱい

ハード／FC
メーカー／エピック・ソニー
発売日／1989年10月27日
ROMカートリッジ256KB
パスワード方式
定価／5500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3610円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度
★入手難易度

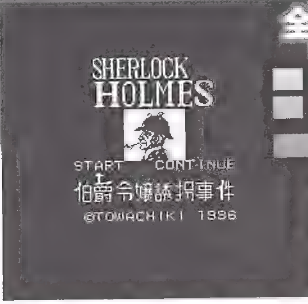
Wiiでの配信は当然ない。難易度は[illegible]まで気力が持つかどうかが問題だ。

最終面のパスワード

「ううううううううう」と
入力すれば最終面からスタート

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ



全ての常識を否定する無差別大量殺人ゲーム

シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

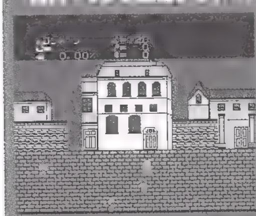
暴力こそがこの世のすべて！奪えるものはなんでももらうぜ！

設定もへったくれもないクソゲーのエリート

シャーロックホームズというからには、よくある推理モノのアドベンチャーを連想しがち。が、こちらの想像の斜め上をいくこのゲームは、伯爵令嬢誘拐事件とあるが、基本的に令嬢は関係ない。誘拐事件そっちのけでイギリス各地を移動しながら、悪の組織を潰して回るというその世界では有名なクソゲーなのである。

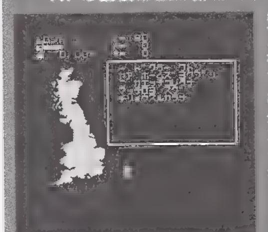
割とほのぼのしたBGMが流れ出すとともに開始直後からなんの前触れもなく襲い掛かってくる通行人。紳士も神父もヤル気満々でホームズの命を狙ってくる。恐るべしアナーキー・イン・ザUK！シド・ヴィシャスも真っ青の世界だ。しかし躊躇している暇はない。やられる前にやれ。そして奪った金で薬を買って汽車にも乗るぜ。おっと他人の家で虫眼鏡を頂戴することも忘れずに…ってもうなんのゲームだかわからないでしょ？シャーロキアンがやったら怒り狂うぞ、これ。

いきなり襲いかかる通行人

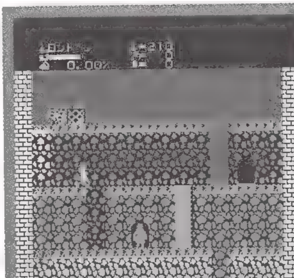


説明は一切ない。スタートしてすぐ

唯一の常識人ドクター・ワトソン
HPの回復は彼に任せよう



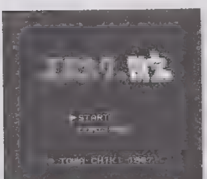
してくれる。あんたイイ人だ。



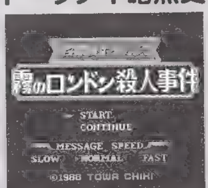
素人は手出し無用
クソゲーマニア御用達の超一級品

不条理要素満載といった点においてはクソゲーの王道条件を満たしているといえるが、普通の人間が手を出すにはあまりにも危険。

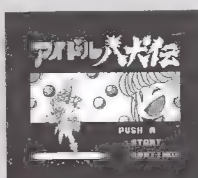
トーワチキ暗黒史



クリア不可能と言われていた
難易度破綻作品



ホームズ大好き！
この後もう1本出してます



東方見文録のナツメと手を組んだ
異色のアイドルADV

パスワード入手のためには…
IIコンの上とAボタンを同時に押す

コンティニューのためには…
GAME OVER画面中に
IIコンの右とABボタンを同時に押す

DATA シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

ハード／FC
メーカー／トーワチキ
発売日／1986年12月11日
ROMカートリッジ128KB
パスワード方式
定価／5000円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／705円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

配信されてる訳がありません。このゲームをクリアするよりも大切なことが人生には沢山あります。

操作方法

十字キー…キャラの移動
A Aボタン…キック
B Bボタン…ジャンプキック・アイテム
SELECT セレクト…アイテムセレクト
START スタート…ポーズ



海外にもその名を知られたクソゲー

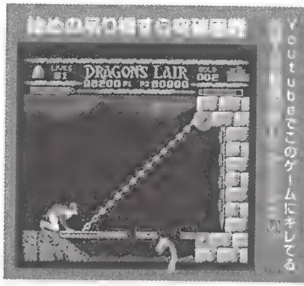
ドラゴンズレア

1面をクリアできれば もうこちら（マニア）側の住人

アニメーションは優秀でもゲーム内容は…

一体いつになったら城の中に入れるのか…。ひょっとして先の面なんて存在しないんじゃないだろうか。そんな疑問や不安抱いてもなんら不思議でない超高難易度アクション。あまりの難しさに挫折者が続出し、伝説のクソゲーとも呼ばれているソフト。それがドラゴンズレアである。

見た目からして貧弱な主人公。ナイフ一本でドラゴン討伐に挑むその無謀な設定。笑いを誘う攻撃&ジャンプ動作…といったように、ゲーム開始後すぐにクソゲーの素質を感じ取れる。そして一歩橋を踏み出すとそこが地獄の一丁目。何度挑戦しても橋が崩れて白骨化。奇跡的に越えられても、やあ、こんにちわ！とひょっこりヘンな竜が出てきて白骨化。この時点で大部分の人がねえ、昔の洋ゲーってなんなの？死ぬの？と思うはずだ。しかし、このゲームに執念を燃やす人、あるいはドMの人なら橋を突破して2面以降の難関にも立ち向かえるだろう。



元々はLDゲームとしてアーケードで可動していた



LDゲームとしても難易度はかなり高い方であった

LDゲームとは筐体に内蔵されたレーザーディスクから再生される動画上で、進行していくゲームである。基本的に細かい操作などは出来ず、方向を指示したりするのみであるが、アニメと同等のムービーを表示することが可能であった。

その2面では投石とヘビ。開閉トラップに悩まされるが問題はその後。ここをクリアするとエレベーターが下降する画面に移行。とりあえず一番上の階に入ってみると…なんとそこは1面。そう、ここは複数の移動先があるポイントだったのだ。ていうか、こんなありがたくないワープ見たことねえよ…。

死体の山を築く激ムズゲーム



城入り口の吊り橋だけで相当数の死体の山が築かれる

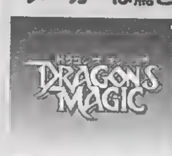


城内に入ってからも即死トラップの連続

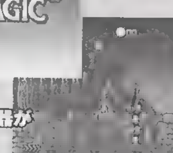


門に押しつぶされかたつむりに…

ひっそりと続編が発売 メーカーは驚きのコナミ！



ファミコン版と比べてかなり軽快な動き



剣と手斧2種類の武器が初期装備

DATA ドラゴンズレア

ハード／FC
メーカー／エピックソニー
発売日／1991年9月20日
ROMカートリッジ256KB
定価／5900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1540円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

こんなの配信したら子供が泣き出しちゃいます。重たい操作性で難易度も最高クラス。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ナイフを投げる
Bボタン…キャンドルを使う
SELECT セレクト…ポーズ
START スタート…使用せず



ドラゴン・剣・魔法の3要素で王道を突き進む

ドラゴンバスター

聖剣エクスカリバーを取り 邪悪なる魔竜を討滅せよ

操作を覚えるだけで 難易度が低下する

ファミコンだけに限らず、家庭用ゲーム機のソフトはアーケードからの移植が数多く見受けられる。この「ドラゴンバスター」もAC版が基になっており、開発元はナムコ。85年初頭にAC版が発売され、2年後の85年1月にファミコン版がリリースされた。

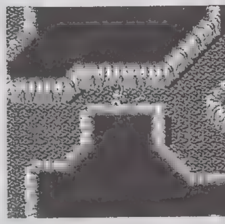
ゲームはマップ画面とダンジョン画面に大別され、マップ画面では基本的に一方通行のルートを任意に選んで進んでいく。途中で山・墓場・廃墟・塔などがある地域に辿り着くと横視点のダンジョン画面に切り替わり、ここでは敵モンスターと戦闘。クリアしてダンジョンから脱出すると再びマップ画面が表示され、最終的にマップ右上のドラゴン山で待ち構えるドラゴンを倒すと1面制圧。これを12回繰り返すことでエンディングを迎える。

ダンジョン内で遭遇する敵は諸々のザコとルームガーターと呼ばれる中ボスのいずれか。ルームガーターは関所の門番といった意味合いを持っており、これを倒すと新しい道が開けたり有用なアイテムが手に入る。そのため、モンスターに打ち勝つ斬撃テクを覚えると攻略が俄然スムーズになるのだ。カブト割りと垂直斬り、この2つの修得がゲームを二分するカギだ。

続編はクォータービューのアクションゲーム

主人公の武器は弓矢に変更 マジックアイテムもない

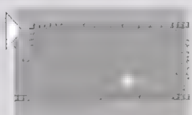
床に落ちていた弓矢を拾い、試しに打ってみたら、矢がピンボールのように跳ね返って自分にブスリ。これに閉口したファンも多かったが、待ち伏せて仕留めるなど、飛び道具ならではの戦い方は新鮮だった。

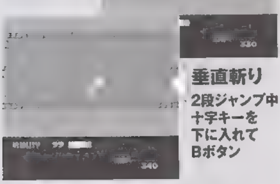




必修の2大テクニック

カブト割り
ジャンプ中に十字キーを下に入れてBボタン

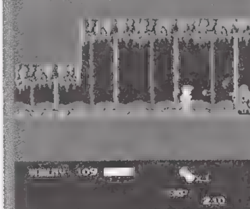




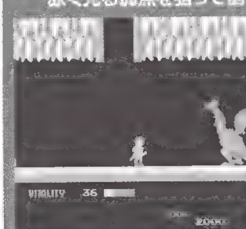
垂直斬り
2段ジャンプ中十字キーを下に入れてBボタン

中ボスやドラゴン戦では必要不可欠なテク。前半の中ボスクラスなら一撃で倒すことも可能。

ルームカーターを倒しながらダンジョンを探索



各面の最後にはドラゴンが待ち受ける 赤く光る弱点を狙って倒せ



頭・首・[illegible]・足・胴などの弱点

DATA ドラゴンバスター

ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1987年1月7日
ROMカートリッジ160KB
定価／4900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／700円

Wiiヴァーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ゲーム難易度 / 入手難易度

入手難易度・ゲーム難易度は低め。日記帳の個数しかコンティニューが出来ないことに注意！

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ジャンプ
Bボタン…攻撃
セレクト…使用せず
スタート…ポーズ・アイテム選択

ベルトスクロールアクションの傑作

ダブルドラゴン 双截龍



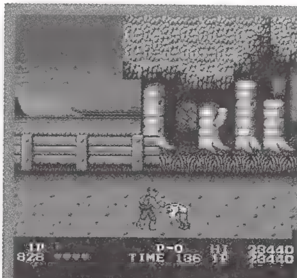
縦横無尽に移動する格闘アクションゲーム

特典なのか劣化なのか分からないレベル制

テクノスジャパンの代表作にしてベルトスクロールアクションのジャンルを確立させた立役者でもある『ダブルドラゴン・双截龍』。初登場は87年のアーケード版で、前年同社から登場したヒット作『熱血硬派くにおくん』のゲーム性を色濃く受け継いでいる。

ファミコンへの移植は翌年の４月。移植とはいうものの、当時のアーケード機と家庭用ゲーム機の間には埋めがたいスペックの差が存在。何かしらの機能を削る、いわゆるデチューン的な処理が施されるのが一般的で、本作の場合は２人同時プレイおよびコンテニュー機能が削除された。

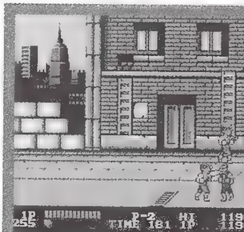
だが、それではAC版の劣化バージョンでしかないため、特典としてレベル制を導入。最初はキックとパンチしか出せなかった主人公が次第に技のバリエーションを増やし、最後は奥義・旋風脚を会得して敵をなぎ倒す…というように、キャラの成長を目の当たりにできるプレイスタイルに変貌した。



敵を倒せば技のレベルがアップし多彩な攻撃が可能になる

敵を倒すと技や方法に応じて経験値が貯まり、1000Pで1LVアップ。攻撃力の弱い技ほど経験値が高いので、最初はパンチの多用が効率的。

シリーズ作品	
ダブルドラゴンⅡ ザ・リベンジ	FC
	MD
	PCE
ダブルドラゴンⅢ ザ・ロゼッタストーン	FC
リターン・オブ・ダブルドラゴン	SFC

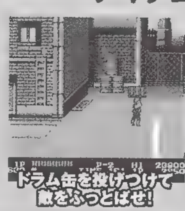


キャラ名はリンダ

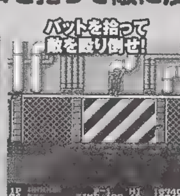
ただし、このレベル制に関しては否定的な意見が続出。というのもAC版の万能技、肘打ちが開始直後に出せないのはかなりの痛手だからだ。１アップアイテムやライフ回復アイテムが存在せず、コンティニューが削除された本作は、序盤のダメージが最後まで後を引く。ただでさえ難易度が高いのに、それをさらに上げるのはおかしいと感じるのは当然だ。まあ、それでも楽々クリアしてしまう強者がごまんといるのだから世の中は広い。

アイテムを拾って敵に反撃

敵キャラの凶器を奪ったり、下に落ちているものを拾って自分のアイテムにする行為は本ジャンルのお約束になった。



ドラム缶を投げつけて敵をふっとばせ!



バットを拾って敵を殴り倒せ!



ムチを拾って敵をしばきまくれ!

DATA ダブルドラゴン

ハード／FC
メーカー／テクノスジャパン
発売日／1988年4月8日
ROMカートリッジ256KB
定価／5800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1630円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

入手は簡単だが、コンテニューが存在しない仕様のためゲーム自体の難易度は高めだ。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…パンチ
Bボタン…キック
AB同時押し…ジャンプ
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ



ダブルドラゴンII

ハード／FC
メーカー／テクノスジャパン
発売日／1989年12月22日
ROMカートリッジ256KB
定価／5900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1400円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

恐らくはシリーズ最高のデキ

レベル制の導入が物議を醸したファミコン版の『ダブルドラゴン』。それが改良なのか改悪なのかは後継作の内容から判断できるはずだが、どうやら後者であったことが判明した。

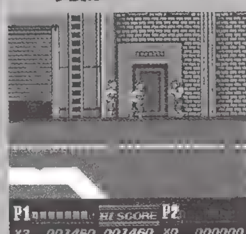
初代の移植から約1年半の時を経て再びファミコン市場に戻ってきたリー兄弟は、ゲームの序盤から龍尾嵐風脚などの奥義を怒濤の勢いで敵に見舞ってなぎ倒したのだ。これは、もちろん主人公のマリアンが殺された怒りから出たのではなく、ゲームの設定。つまり、間怠っこい経験値の積み上げを待たずして最初からMAXレベルの技が出せるように変更されたのである。

しかもゲームモード選択機能も搭載。例え、イージーモードだとしてもゲームがサクサク進んでエンディングを観られるのは満足この上ない。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…右攻撃
Bボタン…左攻撃
AB同時押し…ジャンプ
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

更に個性的になった女キャラ今度はモヒカンですか…



マッドマックスか北斗の拳からお誘いが来そうな風貌。相変わらず強い。



ダブルドラゴンIII

ハード／FC
メーカー／テクノスジャパン
発売日／1991年2月22日
ROMカートリッジ256KB
定価／6200円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1280円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

双截龍の世界観が吹っ飛んだ問題作

前作まではストーリーが恋人・マリアンに関するものだったのに対し、今作は怪しい老婆・蛭子（ヒルコ）からロゼッタストーンの情報を入手。その謎を解き明かすために世界を旅する壮大なストーリーが設定された。

旅の道中で立ち寄る国。これがミッションになるのだが、ミッション2の中国、そしてミッション3の日本では倒したボスが仲間に加わるというイベントが発生。しかもこのキャラの生死によってエンディングが変わる妙なオマケまで付いている。

ゲームの基本システムに関しては難易度選択もコンティニューも無し。再びレベルダウンしてしまったというのが筆者の感想だ。それでも旋風脚を使いこなせればいい勝負になるものの、ラスボスのクレオパトラの強さは怒りを通り越して笑みがこぼれてしまう。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…パンチ
Bボタン…キック
AB同時押し…ジャンプ
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

内股の主人公がいい味出してます



戦う姿は勇ましいが、構え中はおネエMAN。アボボに潰されちゃった？★

海外でも大ヒットを飛ばしたドットイーターの雄

パックマン



説明不要の世界的ゲーム 黄色のアイツは今でも健在

大スクリーンに映ったのは華麗な攻略パターン

まだ僕が上京する前、とある地方都市に住んでいた頃。プロ野球観戦のために東京ドームの前身・後楽園球場へ家族で出掛けたことがあった。

球場のすぐ近くには大きなゲーセンがあり、入り口には巨大なスクリーンが設置されていた。そこに映し出されていたのは『パックマン』。キュゴキュゴキュゴ…と、独特の音を立てながらドットを食べ尽くし、次の面も、またその次の面もパックマンは捕まることなくドットを食べていった。

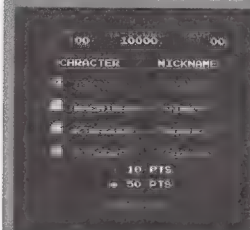
「スゲーなあ。何で死なないんだろう」

すんでの所でモンスターをかわし、一気に4匹を食べ尽くす大逆転。それが当然であるかのように涼しい顔でゲームを続けるお兄さん。大勢のギャラリーに紛れてスクリーンとお兄さんを交互に見ていた僕は素直に驚嘆した。

それが攻略パターンだというのを知ったのは、それから間もなくのこと。僕は夢中になってそれを覚えた。授業中は何度も何度もノートに道順を書き、食事中も気付けば箸でパターンを追っていた。その甲斐あって2～30分くらいは遊べるようになったのだけれど、決められた順番にパックマンを動かすだけの単純作業に飽きてしまい、いつの間にかカセットは引き出しの奥底で眠りっぱなしになっていた。

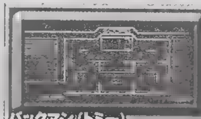
懐かしいな、パックマン。今度帰省したら…いや、その前にWiiで。でも忘れちゃったよ、攻略パターン。

モンスターには性格が存在



モンスターの動きはパックマンの向き・動きに対応。ランダムには行動しない。

LSIゲームとしても多くの模倣品が発売された



パンダイ製電子ゲームのネーミングはセンス抜群。罪の意識で「ッ」を入れたのかキャラがパックリしてるのか。まあ正解は「何も考えてない」なんだろうな。

- バックマン(トミー)
- パックリモンスター(バンダイ)
- パックモンスター(学研)
- ハングリーパックIII(アサヒ玩具)
- ハングリーパック(エンテックス)
- パクパクマン(エポック社)

※正規のライセンス品はトミーのパックマンのみ

大ヒット作故に逸話も数多く存在

PUCK→PACへ



PUCKがFUCKを連想させるとのクレームを受けてPACMANと表記されるようになった。

パックマン事件



ゲームとして初めて映画の著作物として認められた。

最も成功した業務用ゲーム機



2005年に「最も成功した業務用ゲーム機」として、あの「ギネス・ワールド・レコーズ」の認定を受けた。

攻略パターンを辿ればノーミスクリアも夢じゃない



ノーミスクリアの最高得点は333万3360点となる

パックマンは256面まで遊ぶことができ、ノーミスなら約4時間で到達。最高得点はアメリカのビリー・ミッチェル氏が99年に達成している。

DATA パックマン

ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1984年11月2日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1470円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

PSやDSなど幅広く移植されている。アドリブで全256面をクリアするのは不可能に近い。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…使用せず
- B Bボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

Vol.1 アクションゲーム編

CONTENTS of SUPER COMPUTER





マリオと並ぶ任天堂の看板タイトル

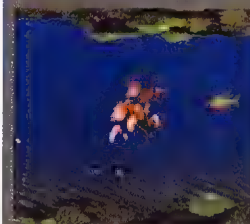
スーパードンキーコング

認識の違いに年齢を感じさせられる今日この頃・・・

ドンキーコング=FC?それともSFC?

世代によっては「ドンキーコングったら、ゲーセンのかファミコンだろ。そういや算数遊びやゲーム&ウォッチもあったたな」てな意見も多いだろう。実際筆者は30代半ば過ぎのオッサン世代。小～中学生の時分、ゲームといえばファミコンが中心だったから、迷わずそう答える。ところが20代半ば～30歳くらいの世代では「ドンキーコングってスーファミのやつでしょ？ゲームボーイでもあったよね。マリオとはまた一味違って面白かったな～」てな具合に、スーパードンキーコングの方が圧倒的に知られていたりもするのだ。

SFCの限界に挑んだ美しい3DCG



グラの綺麗さはハンパじゃない。ゲームはイギリスのレア社の制作。

3DCGで作られたスーパードンキーは、確かにSFCの中でも群を抜いて綺麗なグラフィックだし、マジで凄いと思う。だけど、オッサンとしてはなんとなくあの悪役コングが遠くに行ってしまったようで淋しい気持ちにさせられる。



マップ画面では個性的なコング達も登場。[illegible]

でも、調べてみたら約300万本も売れてるんだもんね。そりゃ自分より年下の人達がみんな知ってるわけだわ。



タル大砲で高速移動 様々なギミックもドンキーの魅力

アクロバティックなアクションも本作の魅力のひとつ。写真は空中に浮かぶタルに入って進んでいくシーン。

裏技で更に楽しむ!



セーブデータを消してしまわない様に注意しよう

ボーナスゲームを選ぶ
オープニングでクランキーが出ている間に下・Y・下・下・Yを入力

サウンドテスト
Game Select 画面で Erase Game に合わせ 下・A・R・B・Y・下・A・Yを入力

50人でスタート
Game Select 画面で Erase Game に合わせ B・A・R・R・A・Lを入力

2プレイ時キャラ変更
Game Select 画面で Erase Game に合わせ B・A・下・B、上・下・下・Y・Aを入力

裏技の種類も豊富でボーナス面だけを遊べたり、残機50でプレイすることも可能だ。

DATA スーパードンキーコング

ハード／SFC
メーカー／任天堂
発売日／1994年11月26日
ROMカートリッジ4MB
バッテリーバックアップ
定価／9800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／530円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

流通している中古カセットの本数も多く、Wiiでの配信もあるので遊びやすい環境と言える。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…使用せず
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…マップを見る
- Yボタン…ローリング
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…キャラ切り替え
- START スタート…ポーズ

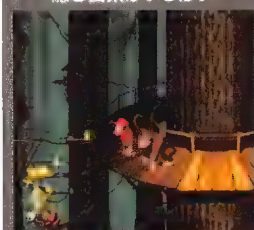
キャラチェンジシステムを上手に使ってクリアを目指せ！

2頭で行動するのはシリーズ共通

スーパードンキーコングのゲームシステムは、通常面はゴール到達でクリアとなり、ワールドの最後はボスを倒して次へ進むスタイルであることから、スーパーマリオシリーズのそれに近いものがあるといえる。

だが、能力の異なるキャラを使い分けて進んでいく戦略性はスーパードンキーシリーズならではのもの。スピードとジャンプ力で優るディディーは移動に適しているが、ドンキーには高い攻撃力や下＋Yで地下に隠れているものを引き出せる能力がある。

隠し要素がいっぱい



それ飛び込んだら死ぬような？という場所にも実はアイテムがあったりする。

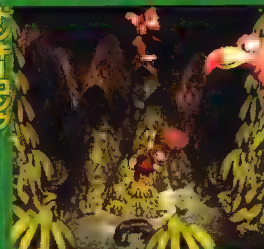


同種類のアニマルトークン3つで専用ボーナスステージへ

同じ動物の形をしたアイテムを3つ揃えると、通常面とは異なるボーナスステージへ行ける。ここではトークン100につき1UP。

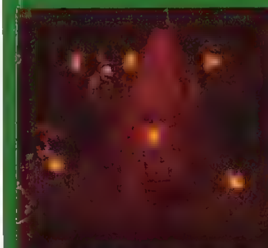
ドンキーとディディー

ドンキーコング



赤いネクタイがトレードマーク
パワフルで踏みつけの攻撃力が高い
下＋Yでハンドスラップで攻撃可能

ディディーコング



赤い帽子がトレードマーク
素早さとジャンプ力が高い
ローリングアタックが得意

ドンキーコング



ハード／FC
メーカー／任天堂
発売日／1983年7月15日
ROMカートリッジ24KB
定価／4500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1500円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

初代コングはマリオのペットだった!?

FC本体と同時発売されたタイトルは3本あり、その内の2本がドンキーコングとドンキーコングJr.だった。

この作品のコングはヒール役で主役はマリオみたいな人。いや明らかにマリオなのだが、この時はまだ名前がなかったのだ。ちなみにこのコングはSFC版の祖父にあたり、クランキーという名で登場。孫のタル投げはジイちゃんが昔取った杵柄に由来するのだ。

操作方法

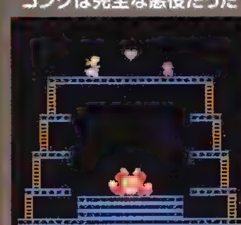
- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…使用せず
- (SELECT) セレクト…使用せず
- (START) スタート…ポーズ

ファミコン初のソフト



記念すべきファミコン初のタイトルだった。面はAC版よりも1つ少ない。

コングは完全な悪役だった



マリオに飼われていたと思われるが、レディーを誘拐して謀反を起こした。

ゲームクリアだけでは物足りない ユーザーのためにやり込み要素も!

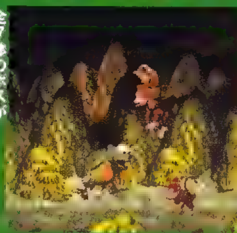
アヤシイところは 隈無くチェック!

本作は純粋にクリアを目指す以外にも、特定のステージに設けられた隠しボーナスステージを見つけてファイル画面の達成率101%コンプに挑むこともできる。ボーナスステージへの扉は様々な箇所に隠されており、全部で67も存在し1つにつき1%加算。これにボスステージ以外のクリア33×1%で100%。+ラスボスを倒すと1%追加となる。

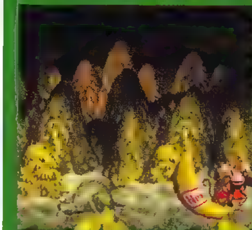
タイム制限がないのと一度クリアしたステージも再チャレンジが可能ゆえ、とりあえずゲームをクリアした後にじっくりまったりボーナスステージ巡りするのもいいだろう。ちなみにアニマルトークンを集めて行くボーナスステージは達成率の数字に影響しない。残機数の心配がないならスルーしても大丈夫だ。

クレムリン軍団のボスを倒しバナナを取り返せ

全7体のボスがドンキーを待ち受ける



見事ボスを倒せば巨大バナナGET!



1-6 2-6 3-7 4-7 5-7 6-7のボスステージと最終ステージで各ボスと対決する

ラスボス・キングクルールを倒せ!

ボスは各ワールドに1体ずつ計6体存在。ラスボス戦は激しい戦いになるが、プレイヤーを驚かせる演出も。内容は見てのお楽しみ。

アニマルフレンド

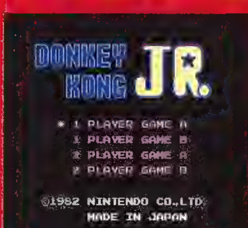




様々な動物たちが冒険の手助けをしてくれる

タルの中にはドンキーコング達をサポートしてくれるアニマルフレンドも出現する。攻撃のできない水中ではカジキの存在がとてもありがたい。

ドンキーコングJr.



マリオに囚われたドンキーコングを息子のドンキーコングJr.が助け出す







ハード/FC
メーカー/任天堂
発売日/1983年7月15日
ROMカートリッジ24KB
定価/4500円

ドンキーコング ポパイと共にファミコン最初期ラインナップ

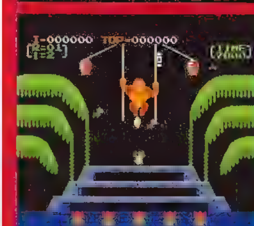
「Jr.」ではドンキーコングの息子が主役。今度はマリオがヒールである。しかしこれ以降息子は消息不明に。

ドンキーコング3



植物園に現れたドンキーや害虫を殺虫剤で追い払う???なゲーム







ハード/FC
メーカー/任天堂
発売日/1984年7月4日
ROMカートリッジ24KB
定価/4500円

ドンキーの尻に殺虫剤を噴射して上へ押し上げる

3では殺虫剤をかけられるはめになる。ドンキーを落とさないように、また虫に花を奪われないようにシュポシュポ噴射。



ハード／SFC　メーカー／任天堂
発売日／1995年11月21日
ROMカートリッジ4MB
バッテリーバックアップ
定価／9800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／600円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

スーパードンキーコング2

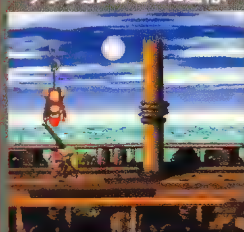
エリア数やミニゲーム類が増加

グラフィックはさらに綺麗になり、SFCの性能ではもはや究極レベルに達している。やり込み要素にDKコインの入手が追加され、クリア後にも遊べる工夫がなされている。

今回はドンキーコングがクレムリン軍団にさらわれたという設定であるため、主人公はディディーとその恋人ディクシー。キャラチェンジの他に協力ジャンプが可能なチームアップが採用された。

コングファミリーではクランキーの妻（つまりドンキーのババアちゃん）も登場する。

アクションがさらに進化!



前作よりもアクション性が増しいろいろなことができるようになった。



役割の異なる3種類のコインを集めろ!

3種類のコインが存在し、バナナコインはお金として。DKコインは達成率に関係。クレムコインはロストワールド行きのために必要。



ハード／SFC　メーカー／任天堂
発売日／1996年11月23日
ROMカートリッジ8MB
バッテリーバックアップ
定価／6800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／350円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

スーパードンキーコング3

ドンキー不在につき赤ちゃんコングが参戦

スーパードンキーシリーズ3作目はドンキーとディディーが揃って行方不明になってしまったということで、ディクシーと赤ちゃんコングのディンキーの2頭で冒険。ディンキーはファンキーコングの親戚らしい…。もうわけわからん。

充実のボーナスステージ



ボーナスステージのミニゲームは4種類に増加



チームアップのアクションも増加

前作と同様に味方をスローインで飛ばす他に、ディンキーを転がして飛び乗りそのまま移動できるようになった。

しかし、ボリュームは前作よりもさらにアップし、各所に閉じ込められているバナナバードを見つける要素が追加された。ワールドマップから全体マップへの移動もファンキーコングを介さずに行えるようになった。



本体と同時に発売されアッという間にミリオンヒット

スーパーマリオワールド

国内で約355万、世界で約2060万本
スーファミの中で最も売れた作品

遥かにパワーアップしたマリオは攻略要素が多数

もはや、改めて語るのも不要であるとは思うが、本作は超人気シリーズ「スーパーマリオブラザーズ」のスーパーファミコン版ソフトである。

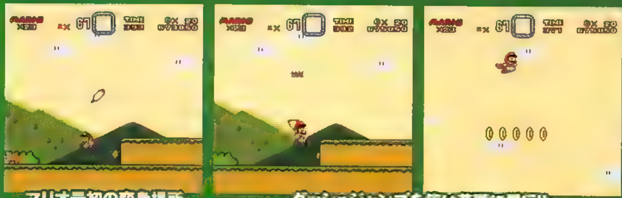
スーパーファミコン本体と同時に発売されたこともあり、販売本数はアッという間に300万本を越えた。コレをやりたい為に本体を買ったという人も多いのでは？

前作「スーパーマリオ３」と同じく、マップモードを取り入れているが、３とは若干異なり、今回は１つのワールドが１つのマップとなっており、現在進めるルートを自分の意志で自由に選び、攻略することが出来る。進んだルートや進み方によって、隠し面やワープ面に行けるなど、攻略要素も多数存在した。

前作との大きな変更点は、お化け屋敷ステージが追加されたこと。お化け屋敷はただのアクションステージではなく、若干の謎解き要素があり、その謎をクリアしなければゴールに辿り着くことが出来ない。子供の頃の柔軟な頭があれば簡単にクリアできるのであろうが、大人になった今、改めてやってみるとなかなか困難な謎となっていた。そんな時は恥も外聞もなくすぐ攻略サイトを見てクリアしたのだが…。

また本作から、マリオのアクションも大幅に追加されている。前作同様にカメの甲羅を掴んで投げるのはもちろん、ジャンプも、通常のジャンプとスピンジャンプの２種類存在し、スピンジャンプを使えば敵を倒したり、ブロックを壊せたりもする。クリアするためには必ず覚えなければいけないアクションの一つだ。

羽根を取るとマントマリオに変身



マリオ最初の変身場所

トーナツ平野のコース1で出現するマントガメを倒すと羽根が手に入る

ダッシュジャンプを使い華麗に飛行!!

前作のしっぽマリオとは異なり、若干飛び方にコツが必要。しかし一度飛び方さえ覚えてしまうと、それほど難しくもなく、爽快感も抜群!!

恐竜ランドは7つのワールドからなっている



次に進むステージを選択することも可能！

進むステージによっては隠し面に進めたり、様々なアイテムを入手出来たりする。回り道をすることが最短ルートにつながることも！

DATA スーパーマリオワールド

ハード／SFC
メーカー／任天堂
発売日／1991年11月21日
ROMカートリッジ4MB
バッテリーバックアップ
定価／8000円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1540円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

数も出回っており、バーチャルコンソールでも配信されているため入手は優しい。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…回転ジャンプ
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…ダッシュ・ファイアー
- L Lボタン…アイテムを使う
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

各ステージの城にいるコクッパを倒すとステージクリアとなる

今回から新しい仲間ヨッシーも登場

今ではマリオシリーズにかかせないキャラ「ヨッシー」もここから登場した。？のボックスを叩き、卵が出現したらヨッシーが出現。背中に乗るとスピードも攻撃力もアップ。ヨッシーは敵を食べることが出来るためかなり強力。敵に当たるとヨッシーから強制で降ろされてしまうが、マリオ自身はダメージを受けないため、乗って損する部分は全くない。見つけたら必ず乗ろう！

また通常のヨッシーの他にも、赤・青・緑の色をした伝説のヨッシーと呼ばれるヨッシーも存在。この伝説のヨッシー達は、子供の状態で仲間になり、敵を５匹食べることによって成長し、やっとマリオが乗れるようになる。通常のヨッシーよりもかなり頼りになるので、プレイする際は是非仲間にすることをお勧めする。

各ステージの最後には、コクッパ城と呼ばれる城があり、ステージ別のボス（コクッパ）が存在。こいつらを倒してやっとステージクリアとなり、次のステージへ行けるようになる。

全てのステージのコクッパを倒す（ワープ時は別だが）と、いよいよ最終ステージであるクッパの谷ステージへ。

クッパの谷ステージはかなりの難関続き。ルートの分岐も多い上、倒せない敵も多い。さらに本物の魔王クッパの手前にもう一つコクッパ城が存在するなど、そう容易くクッパには会わせてもらえない。プレイ時は最後まで気を抜かずに頑張ろう！

さてここまでは苦労するルートを追ってきたが、ネイティブスターコースを通った場合はまた話が別。こちらはネイティブスターを抜けると、いきなり魔王クッパの城へ到達し即クッパとの対決となる。こうなるとクリアはもう目の前！最後のボスだけあってかなりの強敵だが、スターロードを抜けてこれた貴方ならきっと楽勝だろう。

おばけやしきは謎解きステージ



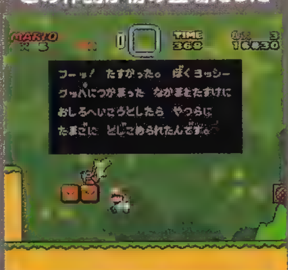
ステージが進むほど難易度も上がっていく。些細な点も見逃すな！

最短ルートを進めば12ステージのみでクリア可能

ヨースターとうコース2
↓
ヨースターとうコース3
↓
ヨースターとうコース4
↓
ヨースターとうのしろ
↓
ドーナツへいやコース1
↓
ドーナツへいやひみつのコース1
↓
ドーナツへいやかくれやしき
↓
ネイティブスターコース1
↓
ネイティブスターコース2
↓
ネイティブスターコース3
↓
ネイティブスターコース4
↓
まおうクッパのしろ

上記通り進むと、わずか12ステージでクリアが可能。ポイントはドーナツへいやのかくれやしきからネイティブスターコースへ行くこと。

今や大人気のヨッシーもこの作品が初の登場だった

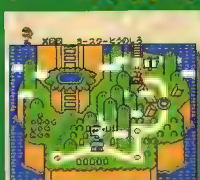


この作品以降、ヨッシーアイランドや、パズルゲームであるヨッシーのたまごなど、彼が主役になる作品も登場。特にヨッシーアイランドは177万本売り上げたビックタイトルとなった。

主なヨッシーの出演作品

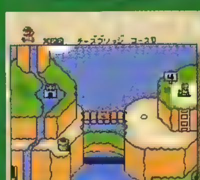
スーパーマリオ ヨッシーアイランド（SFC）
ヨッシーのたまご/ヨッシーのクッキー（GB）
ヨッシーストーリー/マリオカートシリーズetc

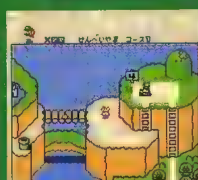
スーパーマリオワールドのステージは全75種


ヨースターとう


ドーナツへいや

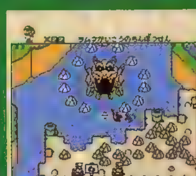

バニラドーム


チーズブリッジ


せんべいやま


まよいのもり


チョコレーとう


ラムネかいこう


まおうクッパのたに



全身火薬庫の爆弾男が自爆覚悟で対戦に挑む

スーパーボンバーマン

バンゲリング帝国の爆弾製造係が いまやハドソンの看板にまで成長

この爽快感は何年経ってもヤメられない

FCで発売されて以来継続した人気を保ち現在も新作が出続けているボンバーマンシリーズ。元のゲームはPC用に制作された爆弾男だったが、もしそのままの名前で発売されていたら、ここまで息の長いシリーズにはならなかったのでは？と考えることがある。だって直球すぎるでしょ。タイトル名が「スーパー爆弾男」じゃ売れなさそうだもの。まあ、ボンバーマンも和製英語に訳しただけだけど。こっちの方がカッコイイものね。

それとたまに話題になるのがキャラ設定。ボンバーマンの正体はロードランナーの主人公というのは実はFCまでの設定で、PCNやSFCからはスーパーボンバーマン３以外に詳しい出生の秘密は明かされていない。デザインも変化していき、ゲームの舞台も作品によって地球や宇宙であったりと異なるため、統一した設定を作るのは難しいのだろう。

しかし、新旧でストーリーやキャラの設定に違いはあっても、爆弾で敵を殲滅させるシステムは不変。万人が遊べる難易度であることも嬉しい。FC以降のシリーズからはエリアの最後にボスも登場し、単なる作業ゲーにさせないためのアクセントとして定着するようになった。

シリーズ作品	
ボンバーマン	FC
ボンバーキング	FC
ボンバーマン	PCE
ボンバーマンⅡ	SFC
ボンバーマン'93	PCE
ボンバーマン'94	PCE
スーパーボンバーマン2	SFC
スーパーボンバーマン3	SFC
スーパーボンバーマン4	SFC
ボンバーマンビーダマン	SFC
スーパーボンバーマン5	SFC



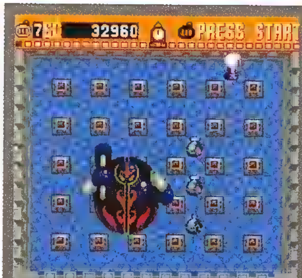
リモコンの有無で難易度が劇的に変化する

リモコンなどの重要アイテムを取るまでは我慢。パワーアップが完了すればストレス解消タイムだ。でもうっかりミスすると一気にピンチ！

ブロックを壊せばアイテム出現



[illegible]



各ワールドの最終ステージにはボスが待ち受ける

基本システムを継承しながら進化遂げていったボンバーマンシリーズ。ボス戦の導入でゲーム性の幅が広がった。

DATA スーパーボンバーマン

ハード／SFC
メーカー／ハドソン
発売日／1993年4月28日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価／7800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1165円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiの配信はないものの手に入れやすい。シリーズを通して難易度は低くライトユーザー向き。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…爆弾を置く
- B Bボタン…リモコン操作
- X Xボタン…爆弾を止める
- Y Yボタン…爆弾をパンチ
- L Lボタン…爆弾をパンチ
- R Rボタン…爆弾を止める
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

多人数でも遊べるパーティゲームとしても大活躍！

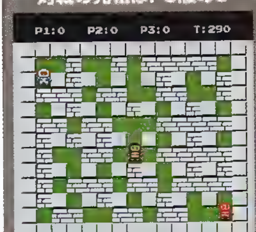
熱くなりすぎて友情まで吹き飛ばさないように

ボンバーマンのもうひとつの遊び方といえば殺りくマシーンになりきっての対戦だ。正々堂々とやり合うのもヨシ。共闘して誰か1人をハメ殺すのは…ほどほどに（笑）。

最新のWii版では最大8人まで参加できるので、コントローラーを集めるのは大変だがホームパーティーのちょっとした余興に最適。また、同タイトルはネット対戦で見知らぬ人との対戦も可能である。

従って対戦で遊ぶならそちらの方がオススメであるが、もちろんスーパーボンバーマンシリーズだって、バトルモードを選べば対戦はできる。マルチタップがあれば最大4人まで遊べるのだ。また、対人戦ばかりを強調してきたが、相手をCOMにして戦っても結構面白い。

対戦の元祖はFC版の2



FC版の2から既に対戦モードが存在。タイマン専用のVSモードまであった。

マルチタップを繋いで4人対戦



スーパーボンバーマンでは4人対戦まで可。人数やCOMなどの設定もできる。

シリーズ作品紹介



シリーズ中最も低人気ボンバーキング

落ちものパズルぱにっくボンバー

PCEでも活躍ボンバーマン'93

SFC最終作スーパーボンバーマン5

別キャラゲーとのコラボボンバーマンビーダマン

FCのボンバーキングは異色の作品。SFCでは従来の爆弾アクションの他に落ちものパズルなんかも出ている。

ボンバーマン



ハード／FC　メーカー／ハドソン
発売日／1985年12月19日
ROMカートリッジ24KB
パスワード方式
定価／4900円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1600円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

作業ロボットだって夢があるんだ！

元ネタの爆弾男やボンバーマンの正体については本編で述べてある通りだが、なぜ彼（ランナー君）はロードランナーに出てくる敵の姿をしているのかというと、彼はかつてバンゲリング帝国の地下で爆弾を作らされていたロボットだったという設定があるからだ。つまり、この作品はロードランナーのスピンオフなのだ。

地上に出ればロボットでも人間になれると信じて爆弾を持って脱出を決意。そして全50面をクリアした先には…と、バレバレだけど当時50面までやるのが面倒で途中で投げちゃってる人も結構いるようなので、もう一度トライして結末をその目で確かめてみてはいかがかな。ただし、最近の作品に慣れていると「ちょ、これ爆弾蹴ったり飛ばしたりできねーじゃん」的なことになって涙目自爆をしないようにご注意くださいませ。

序盤が最も難しい



…はりリモコンと爆弾すり抜けは必須。配…によっては一面で…

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…爆弾を置く
Bボタン…リモコン
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

アクション&クリエーション! 神の力で人々を導く

アクトレイザー



SFC初期の名作アクションは まさに神ゲーであった

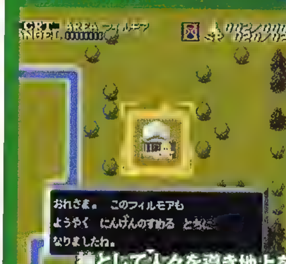
人間のワガママに東奔西走 神様も楽じゃない!

もし自分が神様になれたら…という想像をゲームで叶えてくれるのがアクトレイザー。プレイヤーは神となり、サポートキャラの天使とともに何もない土地に人を導き文明を発展させるのが目的のゲームだ。

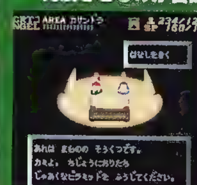
最大の特徴は横スクロールアクションの他に、クリエイションモードなるシミュレーションパートが存在する点。流れとしては魔物が住む土地に降り立ちアクションパートで討伐。完了するとその土地に人が住むようになり、シミュパートに移行。街の発展に伴い人口を増やしていきながら人間に魔物の巣を封印させるとやがて問題が発生し、再びアクションパートに移行するといった具合。つまり、ひとつの土地でアクション2、シミュ1をこなすのが基本なのだ。ちなみにシミュパートといっても、落雷などの神の奇跡で障害を取り除いてあげたり、天使を操作して魔物を弓で退治しなくてはならないので非常にアクティブである。人口を増やすことで神のライフがアップする他、アクションパートで役立つ魔法の入手も行える。

しかし、ここでは人々の罪深き業に手を焼かされる。時にはパンを届けてくれなどと神がパシリに使われることも。そんな時はストレス解消に地震などを起こして天罰を与えてやるのもアリだが、やりすぎると大量虐殺で人口が激減して結果的にゲームの進行が遅くなるので、ほどほどにしておきたい。

クリエーションモード



神として人々を導き地上を発展させるのが目的



供え物をくれたりかわいいところもあるのだが、結構無茶を言ってくる民ども。職業神はなかなか大変だ。



街に雷を放つことも可能だ

時には人々に仇なす邪神となることも…

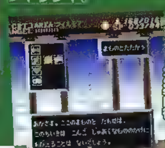
アクションパート





天空城から地上に降り立ち魔物を倒す

神は人類の管理だけでなく魔物の討伐も行わなければならない。ひとクセもふたクセもある敵がウジャウジャ。



エンジェルが案内役

DATA アクトレイザー

ハード／SFC
メーカー／スクウェア・エニックス
発売日／1990年12月16日
ROMカートリッジ1MB
バッテリーバックアップ
定価／8000円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／890円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

バーチャルコンソールでもプレイ可能。アナタも神になってみよう。

操作方法

✚	十字キー…キャラの移動
A	Aボタン…使用せず
B	Bボタン…ジャンプ（メニュー）
X	Xボタン…使用せず
Y	Yボタン…攻撃（攻撃）
L	Lボタン…使用せず
R	Rボタン…使用せず
SELECT	セレクト…使用せず
START	スタート…ポーズ

※（）内はCRTパート

アクションは激ムズの部類 物語終盤にはボスラッシュも！

ボス攻略は魔法の使い方がポイント

アクションパートでは剣と魔法で魔物と戦っていく。操作も十字キーとY&Bボタンの使用のみなので戸惑うことはない。しかし、神のコントロールとなると別。剣のリーチが短くジャンプもコンパクトであるため、まず間合いを掴むことが先決。最初に降り立つフィルモアのACT1で感覚を磨いておきたい。ステージの最後に出現するボスを倒せばクリアだ。

そのボス戦はフィルモアと次に訪れるブラッドプールACT1まではゴリ押しでもなんとかなるが、以降は対策を立てて臨む必要に迫られる。そして魔法が非常に有効なので、必ず入手することとボス戦まで温存することを肝に銘じておきたい。一部厄介なヤツもいるが、冷静に対処すれば倒せるだろう。それよりもザコの猛攻撃やトラップの方が辛かったりするので、ボス戦までに体力を削られすぎると厳しくなる。回復アイテムはきっちり取っておきたいところだ。残機数と制限時間にも気を配っておこう。それとザコに苦戦して神のくせにちょっと弱いんじゃ…いろんな奇跡も起こせるはずなのに…という質問に対しては、ノーコメントとさせてもらおう。

一体ずつならなんとかなるボス戦も、物語終盤には各地域のACT2に登場するヤツらと回復ナシの６連戦をこなさなくてはならない。そしてその後にラスボス戦…。キャー神様助けて！

アクションパートの難易度は高い！ 即死トラップも存在し行く手を阻む

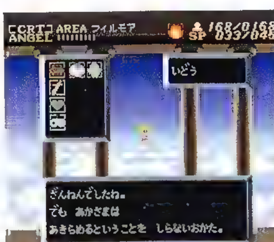


ボスに到達するまでの道のりも一切油断はできない

CRTモード侮れない



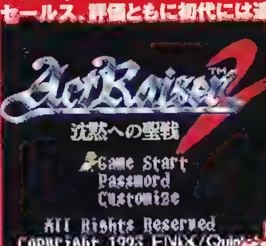
人をさらったり畑を死地に変えたりとやらしい攻撃を仕掛けてくる



ゲームオーバーになるとエンジェルからちょっと苦みの効いた励ましを受ける

続編【アクトレイザー２】

1993年にSFC用タイトルで発売されたが、セールス、評価ともに初代には遠く及ばなかった

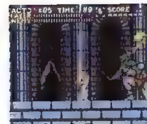




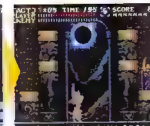
内容はクリエーションモードを廃し純粋なアクションゲームとなっている

アクトレイザーには続編も存在。元々海外向けに作られたソフトゆえ、国内ではあまり売れなかった。クリエイションモードはカット。普通に面白いが難しい

最終ステージのラスボス前に各ステージボスと６連戦！



ミノタウロス



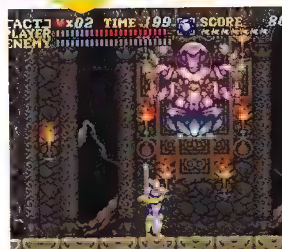
ウルフ・ツェッペリン



火炎鳥



ファラオ



カーリア



フロストワイヴァーン



サタン



ラスボスには第２形態も存在!!



昭和最大のヒーローが16bit機上で戦う

ウルトラマン

憧れのヒーローになり 怪獣どもを撃破しよう!

必殺技を繰り出す快感が忘れられない

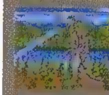
永久不滅のヒーロー・ウルトラマンが登場する格闘ゲーム。プレイヤーはウルトラマンを操作し、全10面の怪獣を倒していく。ちなみに、同年に登場したアーケード版はネロンガ、アントラー、バルタン星人２戦目の３戦が加わり全13面構成となっている。

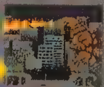
最初の対戦は、地球に逃げ込んできたベムラーと、それを追いかけてきたウルトラマン。その際、科学特捜隊のハヤタ隊員の乗った戦闘機とウルトラマンが衝突し、ハヤタ隊員が死亡するという悲しいエピソードがあるのだが、そんなことには一切触れることなく、戦いの幕は開けるのだ。

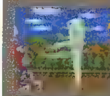

ハヤタ隊員がベータカプセルを使うとウルトラマンに変身するのだ！

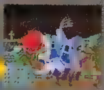
このゲームの特徴は、敵の体力を０にしても倒すことができないところ。体力が０になるとFINISHマークが出現しするので、そのタイミングで必殺技を繰り出す。要するにダメを押さなければ敵を倒せないのだ。

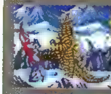
10体の敵を倒せ!

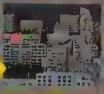

宇宙怪獣 ベムラー


地底怪獣 テレスドン


棲星怪獣 ジャミラ


四次元怪獣 ブルトン


どくろ怪獣 レッドキング


宇宙忍者 バルタン星人


古代怪獣 ゴモラ


悪質宇宙人 メフィラス星人


怪獣酋長 ジェロニモン


宇宙恐竜 ゼットン

ベムラー、テレスドンまでは簡単に倒せるが、ジャミラの炎攻撃は厄介。また、最初の壁となるのがブルトン。テレポートに手こずるぞ。

特殊技を覚えて敵に立ち向かえ

[illegible]	敵と接近すれば組み合う
[illegible]	敵と組み合ってB
[illegible]	敵と組み合ってA
ハイジャンプ	↑+X
[illegible]	前斜め下入力
[illegible]	後斜め下入力
ジャンプチョップ	ジャンプ中にB
ジャンプキック	ジャンプ中にA
[illegible]	ハイジャンプ中にB
[illegible]	ハイジャンプ中にA
バリア	↑+Y


ウルトラスラッシュ
最も威力が弱い光線


アタック光線
威力が少しアップした光線


八つ裂き光輪
光の輪を投げつける


スペシウム光線
最強の必殺技でフィニッシュ

序盤の敵にはキックやパンチも通用するが、中盤からは通用しなくなる。逆に不用意に近づくことで敵の攻撃の餌食となる。基本的には急降下キックで敵の体力を消耗させ必殺技を繰り出すのが常套手段だ。

DATA ウルトラマン

ハード／SFC
メーカー／バンダイ
発売日／1991年4月6日
ROMカートリッジ512KB
定価／7800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1315円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiの配信はないが、中古カセットは入手しやすい。急降下キックを極めればゼットンまではいける。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…キック
- B Bボタン…パンチ
- X Xボタン…ジャンプ
- Y Yボタン…光線技
- L Lボタン…光線技選択
- R Rボタン…光線技選択
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

原作を忠実に再現したバトルシーンを堪能！

急降下キック連発&必殺技でフィニッシュ

ウルトラマンは３分間しか戦うことができない。残り時間が６０秒を切るとカラータイマーが点滅をはじめ、３分間で勝負が決まらない場合は敗北となる。また時間は余っていても、自分の体力が０になってしまっても敗北だ。効率よく敵の体力を奪い、素早く必殺技を繰り出すことがポイントとなる。

必殺技を出すのに重要となるのが光線エネルギーだ。時間と共にゲージにエネルギーが溜まっていく仕組みで、フルになると必殺技使用可能となる。

また、必殺技を繰り出すまでの攻撃の核となるのが急降下キック。この攻撃なくしてコンプリートは厳しいといえるだろう。まずは、最弱怪獣・ベムラーとの戦いで、確実に急降下キックをマスターしておくべし！

FINISH表示でスペシウム光線を



必殺技を繰り出すのにもたつくと敵の体力が…

コンティニューは制限回数あり



コンティニューすると、敵の体力は…たままなので大チャンスとなるぞ！

最後の強敵ゼットン

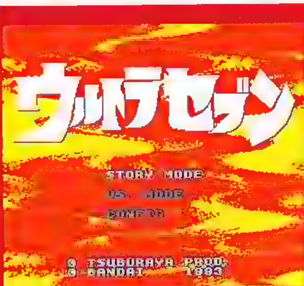
ウルトラマンがゼットンを倒すことは出来ない



１発しかない新兵器をヒットさせられれば感動のエンディング

必殺技を繰り出しゼットンに勝利…と思いきや負けてしまうウルトラマン。結末や如何に!?

ウルトラセブン



ハード／SFC
メーカー／バンダイ
発売日／1993年3月26日
ROMカートリッジ1MB
定価／8800円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1980円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

力を振り絞り戦うダン感動的なラストシーン

主役がウルトラセブンに代わったが、基本的な機能はウルトラマンと同じ。ただ、カプセル怪獣（ミクラス、ウィンダム、アギラ）の登場や３ステージ毎のボーナスステージ、対戦モードなどが新たに加わりパワーアップ！

ストーリーモードで対戦する怪獣はエレキング、メトロン星人、イカルス星人、キングジョー、ガンダー、ギエロン星獣、ボーグ星人、ダリー、ガッツ星人、にせウルトラセブン、パンドン、改造パンドンの１２種類。

難易度はイージー、ノーマル、エキスパートの３種類から選択可能。ただし、スタッフロールの入ったエンディングを見るためには、ノーマル以上でクリアする必要があるぞ。

２人対戦プレイが可能

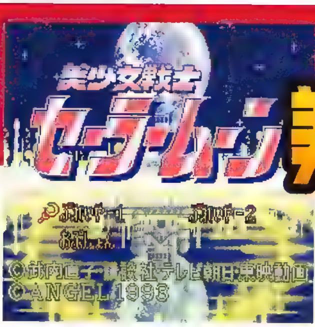


操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…光線技
Bボタン…ジャンプ
Xボタン…光線技
Yボタン…攻撃
Lボタン…光線技選択
Rボタン…光線技選択
SELECT セレクト…使用せず
START スタート…ポーズ

セーラー戦士達が喋る！ 戦う！ 泣く！

美少女戦士セーラームーン



セーラームーンが5人組なのをこのゲームで初めて知った

ゲームのジャンルはベルトスクロール

「はい、コレやっといて！」と渡されたカセットに書かれていたタイトルは『セーラームーン』。お～い、いくらオイラがライトノベルの愛読者で、シャナやゼロ使の大ファンだからって、ここまで守備範囲は広くないって。

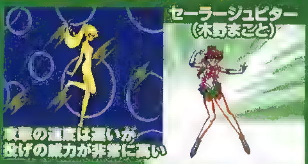
大体さあ、コレが発売された時代…えっと、93年ごろは美少女戦士じゃなくて戦隊ヒーローに熱中してたもの。セーラームーンなんて、そのタイトルと「月に代わってお仕置きよ」の決めゼリフくらいしか知らないわな。もちろんゲームはやったことないし、戦士の名前すら知らない。

そもそもセーラームーンて一体何なのよ？ 残念ながらオイラの知識はここまで浅い。…フムフム、変身能力を身に付けた女の子たちが街を守る女子版戦隊モノなのね。で、ゲームでは横スクロール画面で敵と戦うワケか。

主人公は月野うさぎで、必殺技が超音波攻撃。でも、ツインテールよりロングの黒髪が好みなんだよなあ…と思ったら、いるじゃない。ヨシ決めた、最初はレイちゃんで行ってみよう。

5人の美少女戦士達で平和を守れ


セーラームーン（月野うさぎ）
攻撃のリーチは短いが連打が非常に早い


セーラージュピター（木野まこと）
攻撃の速度は遅いが投げの威力が非常に高い


セーラーマーキュリー（水野亜美）
連打が早い代わりに投げの威力が弱い

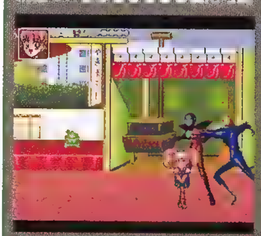

セーラーヴィーナス（愛野美奈子）
攻撃のリーチは最高だが出が遅く連打が効かない


セーラーマーズ（火野レイ）
攻撃のリーチが長く他の能力も平均的で使いやすい


難易度は低めなので自分の好きなキャラを選んでもOKだ

キャラ別にゲームのスタイルが変わるが、基本的には好きなキャラを選ぶべき。

続編のRではちびうさも使用可能



ちびうさはうさぎの娘。ただし、未来から来たのでセーラームーン…

シリーズ作品	
美少女戦士セーラームーンR	SFC
美少女戦士セーラームーンS 場外乱闘!? 主役争奪戦	SFC
美少女戦士セーラームーンSuperS 全員参加!!主役争奪戦	SFC
美少女戦士セーラームーン	MD

DATA 美少女戦士セーラームーン

ハード／SFC
メーカー／エンジェル
発売日／1993年8月27日
ROMカートリッジ1.5MB
定価／9800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1230円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

ベルトスクロールアクションとしては難易度低め。中古ソフトも比較的入手しやすい方だ。

操作方法

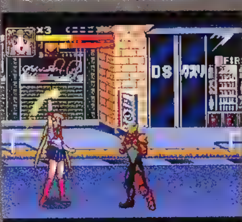
- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…使用せず
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- BY同時押し…必殺技
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

安易なキャラ依存ではなく作り込みの深いゲームだ

戦士を操る人物像を想像してみると…

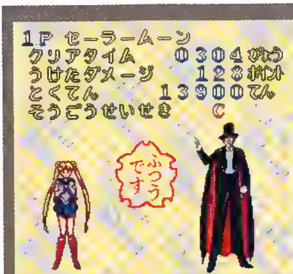
さてさて、レイちゃんの攻撃スタイルは…キックか。これにジャンプ、Yボタン連打の連続攻撃と押しっぱなしの溜め必殺技、BY同時押しの弾き飛ばしを組み合わせて敵を倒すワケね。

一通り操作方法を理解したところでゲームスタート。おお、なかなかヤルじゃない。キックの射程距離が長い上に反応も早い。長い射程距離ゆえの敵割り込みは弾き飛ばしで対抗できるし、掴み技や投げ技がダイナミックで見ていて心地よい。ワラワラ沸いて出てくる敵を倒していたら、いつの間にか商店街（1面）をクリア。初めてなのにA評価を貰っちゃったよ。



必殺技は体力を消費する

攻撃が外れると体力は消費されない。また体力はデザートやドリンクで回復可能。

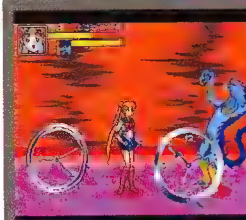


各面クリア時にはタキシード仮面から成績が発表される

タキシード仮面は月野うさぎの恋人・地場衛がその正体。成績はクリアタイムが早くダメージが少ないほど高くなる模様。

じゃあ、他のキャラはどんなモノかと試してみると、リーチの長さや反応速度、攻撃力などの性能に違いが見られて実に個性的。亜美ちゃんの攻撃が漫才の「なんでやねん」にそっくりなのは失笑モノだけど、キャラの使い分けがキチンとできていて、ゲームとしての質は十分すぎるほど高い。

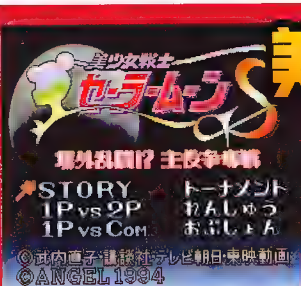
でも、ベルトスクロールアクション系ゲームとセーラームーンのファン層はほとんど無縁。このゲームが誰をターゲットにしたのかが素朴な疑問として湧いてくるんだけど、やっぱ「大きなお友達」がメインだったのかね？



各面のラストにはボスが登場

全5種類のステージにはボスが控えており、倒すとクリア。

美少女戦士セーラームーンS ～場外乱闘!?主役争奪戦～



ハード／SFC
メーカー／エンジェル
発売日／1994年12月16日
ROMカートリッジ2.5MB
定価／9980円

ゲーム難易度

入手難易度

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1680円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

モード設定を怠ると主役は勝ち取れない

対戦格闘型アクションとして発売された本作品。もちろん、オイラは初めて遊んだのだけれど、オプションとACSシステム（必殺技などの数値を難易度に合わせて変更できるシステム）を設定しないと、全く遊べない。

お気に入りのレイちゃんを例に取ると、自キャラでは悲鳴しか聞こえないのに、敵として対峙すると往復ビンタの嵐、嵐、嵐を見舞われ、ものの見事にフルボッコ。楽しむためにはオプションで「なかよし」を選択するのが正しい遊び方のようだ。

なお、ACSでオートを選択するとL/Rボタンと他のボタンの同時押しで必殺技が簡単に発動。コマンド入力が面倒な時は、忘れずに活用したい。



セーラー戦士が主役の座をかけて闘う

5人のレギュラーに加え、ちびうさ・プルート・ネプチューン・ウラヌスが参戦。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…強キック
- Bボタン…弱キック
- Xボタン…強パンチ
- Yボタン…強キック
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ

対戦格闘ゲームとしてもかなり完成度は高い

ドラゴンボールZ-超武闘伝-



おっす!オラ悟空! いっちょやってみっか!!

サウンドテストで何度も18号の声を聴きました

その人気は、日本だけにとどまらず、アメリカやフランスなど世界40カ国以上で放映された超人気アニメ「ドラゴンボール」のスーパーファミコン版ゲーム第一弾がこの「ドラゴンボールZ 超武闘伝」である。

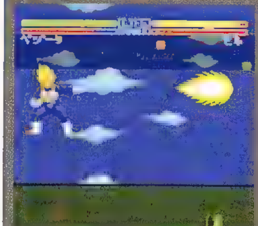
それまで人気を博していたカードバトルシステムから一新して、当時ストⅡなどで人気だった2D格闘アクションとなった。ただし、ストⅡとも若干異なり、キャラ同士が離れると画面が2つに分かれる、画面分割システムを採用。これによって、近距離の肉弾戦と遠距離での撃ち合いが可能となり、アニメさながらの臨場感を味わう事が出来たのも人気となった一つの要因だろう。

この後も超武闘伝シリーズはしばらく続くこととなるが、今回は初代をメインに紹介していこう。

ストーリーモードは主に人造人間とのバトルがメインとなっているが、天下一武道会決勝のピッコロとのバトルからサイヤ人襲来編、そして最後はセルとの戦いまでを楽しむことが出来る。さらに友達やコンピューターとの対戦モードや、最大8人まで参加できる天下一武道会モードなども楽しめる。

しかし筆者的に一番盛り上がったのは、オプション画面でのサウンドテスト。18号の色っぽい声は子供ながらに何度も聞いてはにやけてました…。

複雑なコマンドを入力すると各キャラ固有の必殺技を繰り出せる



シリーズ作品	
ドラゴンボールZ-超武闘伝2-	SFC
ドラゴンボールZ-超武闘伝3-	SFC
ドラゴンボールZ-HYPER DIMENSION-	SFC
ドラゴンボールZ-武勇烈伝-	MD

特定のコマンド入力で隠しキャラを使用できるようになる



通常のキャラは8人だが…



デモ画面中にコマンド入力で

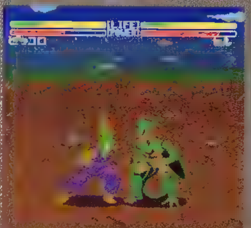


キャラが13人に増加!!

コマンド…[illegible]を2回入力

亀仙人が出ている辺りの画面で左のコマンドを入力。悟空の「出来た」の声で入力成功!

ストーリーモードは人造人間編



操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…エネルギー弾
- Ⓑ Bボタン…キック
- Ⓧ Xボタン…舞空術
- Ⓨ Yボタン…パンチ
- Ⓛ Lボタン…ダッシュ
- Ⓡ Rボタン…ダッシュ
- SELECT セレクト…技コマンド(ポーズ時)
- START スタート…ポーズ

DATA ドラゴンボールZ-超武闘伝-

ハード／SFC
メーカー／バンダイ
発売日／1993年3月20日
ROMカートリッジ1MB
定価／9800円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／430円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

VCでの配信はないが、比較的簡単に入手できます。難易度も自分で選べるため初心者でも安心。

超武闘伝の続編には映画版のキャラやマニアックなキャラも複数登場!!

ファン納得の隠しキャラ 武闘伝2ではブロリーが!?

友達同士でやると盛り上がる対戦モードや天下一武道会モードで使えるキャラは8人。だがスタート時のデモ画面で隠しコマンドを入力（左ページカコミ参照）すると、超サイヤ人の悟空やベジータ、パーフェクトセルまでも使えるようになる。このシステムは続編にも継承され、新しいシリーズが出る度に、隠しキャラは誰なのか気になったものだ。特に超武闘伝2のブロリーは最強キャラ。はっきり言って、エネルギー弾を連発してるだけでどんな敵にも勝つことが出来ます（同じく隠しキャラの超悟空もかなり強力ですが）。

また、超武闘伝シリーズの続編である「HYPERDIMENSION」ではベジットやゴテンクスなど、ファンには堪らないフュージョンキャラ。メガドライブ版ではリクームやギニュー隊長などのマニアックキャラまで登場。シリーズ作品が出る度、隠しキャラが楽しみで仕方がなかった。

出せば必ずヒットする「ドラゴンボール」のゲームは現在の新ハードやネットゲームでも発売され続け、その作品数は50本以上。これからの新作や登場キャラからも目が離せないぞ。

隠しキャラコマンド

《超武闘伝2》
デモ時「おめぇの出番だ悟飯」の直後
↑X↓BLYRAを入力
ブロリーのセリフが流れれば成功

《超武闘伝3》
オープニング時の悟空出現時
↑X↓BLYRAを入力
「シュイーン」という音が鳴れば成功

累計300万本を超える大ヒット!!



初代の超武闘伝だけで145万本を突破するミリオンヒットを記録した

メガドライブ版ではギニュー特戦隊も登場!!



メガドライブ版「武勇烈伝」では新キャラとしてギニュー特戦隊が使用できるようになった。また、今までのシリーズにいそうでいなかったクリリンも新たに参加。

超武闘伝2



ハード／SFC　メーカー／バンダイ
発売日／1993年12月17日
ROMカートリッジ2MB
定価／9800円

登場キャラ
孫悟飯/ベジータ/トランクス
ピッコロ/セル/セルJr./
ザンギャ/ボージャック
《隠しキャラ》
孫悟空/ブロリー

超武闘伝2ではザンギャやボージャック、ブロリーなど映画版ドラゴンボールのキャラが登場。もちろんストーリーも映画版が中心。

超武闘伝3



ハード／SFC　メーカー／バンダイ
発売日／1994年9月29日
ROMカートリッジ2MB
定価／9800円

登場キャラ
孫悟空/孫悟飯/ベジータ
孫悟天/トランクス（幼少期）/18号
界王神/ダーブラ/魔神ブウ
《隠しキャラ》
TRUNKS（成年期）

超武闘伝3はダーブラ、魔神ブウ編が舞台。アニメではあまり活躍しなかった界王神も使用できる。隠しキャラには青年のトランクスが登場するぞ。

HYPER DIMENSION



ハード／SFC　メーカー／バンダイ
発売日／1996年9月13日
RROMカートリッジ3MB
定価／7800円

登場キャラ
孫悟空/ベジータ/ゴテンクス
孫悟飯/ベジット/ピッコロ/セル
ミスターブウ/ブウ/フリーザ
《隠しキャラ》
なし

超武闘伝シリーズである「HYPERDIMENSION」。グラフィックも操作性も飛躍的にアップ。使用できるキャラもファンには堪らないキャラばかり。



原作アニメを忠実に再現した2D格闘アクション

らんま1/2 超技乱舞篇

格ゲーとしての完成度が意外に高い 人気マンガとのタイアップ作品

有名タイトルにも負けない 格闘キャラゲーの秀作

「るーみっくワールド」と呼ばれる、独自の世界観を創り出し、その中でキャラを生き生きと動かすことに定評のある高橋留美子氏の代表作「らんま1/2」。様々なハード&ジャンルでゲーム化され、その総本数は13本（PS除く）にも及ぶ。

このページで取り上げるのは「町内激闘篇」「爆裂乱闘篇」に続くSFC格闘ゲームシリーズの3作目「超技乱舞篇」。シリーズを重ねる毎に（前2作はメサイヤの開発だったが、今作はるーみっくソフト開発）洗練され、最終作となる本作は格闘ゲームとしての完成度がかなり高い。滑らかなキャラの動きや連続技の存在。気絶要素など、人気タイトルにも決して劣らない出来となっている。

また、キャラクタゲームとしても良質で、原作の動きを忠実に再現した各技のモーション。乱馬（らんま）・あかね・良牙などの主要キャラはもちろん、玄馬（パンダ）やひな子先生など脇役ながら人気の高いキャラが使用可能となっている点は、ポイントが高い。必殺技発動時やダメージ時などには声の演出が入るが、アニメの声優をそのまま起用したところも嬉しい限り。

ファンなら一度はプレイしておきたいタイトルだ。



ファンなら分かる宿命の対決。こんな夢の対決を気軽に楽しめるのが格闘ゲームの良いところ。対人戦ならより一層盛り上がる。



L+Rを押しながらAボタンを押すと隠しキャラの「ハーブ」が使用可能

アニメ版では未登場のハーブも使用可能。原作のラスト付近で重要な意味を持ったキャラだけに、この人選は嬉しい。

原作の技を忠実に再現



↓↙←+弱Por強P　↓↘→+弱Por強P　↓↑+強P（挑発後）

乱馬以外のキャラもしっかり再現されている

シリーズ作品

らんま1/2	PCE
らんま1/2 町内激闘篇	SFC
らんま1/2 打倒、元祖無差別格闘流！	PCE
らんま1/2 爆烈乱闘篇	SFC

DATA らんま1/2 超技乱舞篇

ハード／SFC
メーカー／東宝
発売日／1994年4月28日
ROMカートリッジ2.5MB
定価／7700円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／9999円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

入手はやや難しい部類に入るが、SFCを持っているらんまファンなら手に入れるべき一本。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…強キック
- B Bボタン…強パンチ
- X Xボタン…弱キック
- Y Yボタン…弱パンチ
- L Lボタン…挑発
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

ジャレコ初のベルトスクロールアクションゲーム

ラッシング・ビート



文字通り命を懸けた戦いが展開 敗者には死が待っている

プレイしてる方が心配になる強烈な個性の一部を紹介

見たことのあるキャラが多数登場



ターバンをした敵の名は「SINGH」

格闘ゲームでお馴染みの人やプロレス関係の人も数名出てきます。ちなみにビルドの必殺技は金的。さすがはアメリカだ（なにがだ？）

主人公「リック・ノートン」彼の蹴りは何かがおかしい…



ノートンのジャンプキックはなかなかの破壊力だが、どう考えても足の角度がヘン！垂直蹴りの方はまるで使えない。

敵を手当たり次第殺害する。この作品は命の尊さを学ぶゲームです（嘘）。

というわけでラッシング・ビートは横スクロールの格闘アクション。いわゆるファイナルファイトタイプってやつです。2D対戦格闘が流行る前はやはりこの手のタイプがたくさん出てたんですな。

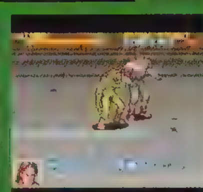
で、冒頭の殺害の件について。実は自分も敵もライフがなくなると横についた顔アイコンが「死」という文字に変わるんです。いくらなんでもこれはストレートすぎますよね。それ以前にいつからコーディがジャレコのゲームに…って違う？ノートン刑事!?えっ、じゃもう１人の方はベガじゃ…ない？ビルドさん!?　とまあ、一瞬コラボ作品かと疑いたくなるほど、どこかで見たことのある気がするキャラが出てきます。その勢いはゲームの世界だけに止まらず、某大国の州知事を想起させる御方も登場。あの、いくら昔のゲームだからって、なにをやってもいいってもんじゃないと思うんですが…。

このように思わずこちらが心配してしまう点が多々あるのですが、一定のダメージを受けると怒りモードなる覚醒状態に突入する独自の要素もあります。その前にノートンでスライディングと投げのコンボだけで結構イケちゃったりするんですけどね。

続編は「乱」と「修羅」



ラッシングビート乱（1992年発売）



ラッシングビート修羅（1993年発売）

続編は2作品あり、乱は1作目と同年に発売されている。こちらは使用キャラも増え金的も継承されている。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…必殺技
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃
- L L+Yボタン…特殊攻撃
- R R+Yボタン…特殊攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

DATA ラッシング・ビート

ハード／SFC
メーカー／ジャレコ
発売日／1992年3月27日
ROMカートリッジ1MB
定価／8700円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／640円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度
★入手難易度

ネタとしては見ておいて損はないが、ダウンロード配信は行われていない。



ベルトスクロールアクションゲームの金字塔

ファイナルファイト

痛快なアクションが ゲーセンに活況を呼んだ

やっぱり狩猟民族の血が騒ぐのか

FFの略語は今ではすっかり＝ファイナルファンタジーという認識が強いが、昔はファイナルファイトのことを指す場合も多かった。なんでも略そうとするのは、実は今も昔もゲーム少年もギャルも変わらなかったりするのだ。

筆者が小学生の頃アラスカに行く機会があって、あっちのゲーセンで格闘ゲームに興じる白人の少年が、奇声をあげながら筐体を殴打しているのを見掛けたことがある。そのゲームのタイトルがなんだったのかはわからないが、ああ、アメリカ人て本当にこういうのが好きなんだなと子供ながらに思ったもんである。ま、その少年が特別キティだったのは間違いないだろうけど。



悪い奴は徹底的に叩きのめす、俺が正義だ的ゲームはゲーセンの看板に

個性的な敵キャラが多数登場する



アンドレー族

名物キャラのアンドレを始め、敵は香ばしい奴らばかり揃っている。ソドムは出で立ちが危なすぎる上、日本刀に対する執着心がハンパじゃない。

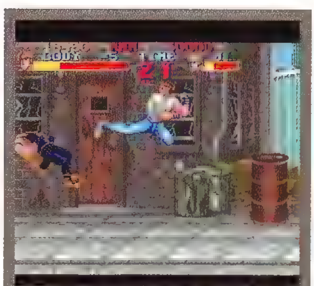


ダムド



ソドム

ファイナルファイトもそんなステイツからの熱い要望で生まれた作品。ストリートファイターのヒットを受け、あちらは対戦格闘を望んでいたようだが、蓋を開けてみれば大ヒット。殴る蹴るの爽快感はあるわけだし、向こうのバイオレンス映画に出てくるようなドストライクなストーリーだしね。でも、ベルトスクロールの先駆けはダブルドラゴンだったから、以降この手のゲームが出るとファイナルファイトタイプと呼ばれたのはちょっとかわいそうかも。



必殺技を使用するとライフが減少

己の体力を削って発動する必殺技はここ一番で使うべし。ただし、一定量体力が減少している場合は使用できない。

ステージ2&5の後にはボーナスステージ



ボーナスステージはその後ストⅡにも継承

DATA ファイナルファイト

ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1990年12月21日
ROMカートリッジ1MB
定価／8500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／855円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

PS2のカプコンクラシックスコレクションにもACの移植版が収録されている。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…使用せず
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…使用せず
- Yボタン…攻撃
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

SFCでは容量面で不安を抱えながらもミリオンセラーを記録!

みんなパイルドライバーが大好きなのさ

アーケードで爆発的人気となったファイナルファイトは関連作品も含めて多数のハードにも移植されたわけだが、スーパーファミコン版は容量の都合からガイがカットされ、ステージや一度に出現する敵の数にも制限があった他、醍醐味のひとつである2P協力プレイも不可だった。2Pに関しては後に再移植されたファイナルファイトガイにおいても改善されなかったが、それでも初回作が148万本のセールスを記録したのだから、如何に人気だったのかがわかる。

それ以降の続編からはコンシューマー用のオリジナル作品として発売。ROM容量が増加したこともあって、使用キャラも増え、機能面も進化していった。ちなみに戦う市長ことハガーは、使用キャラの中で唯一の皆勤賞。それだけ愛されていたんですな。



ファイナルファイトガイではガイが使用できる代わりにコーディがカット。

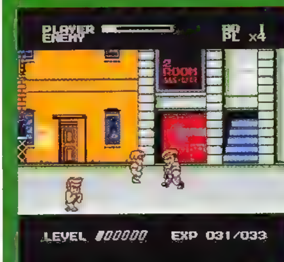


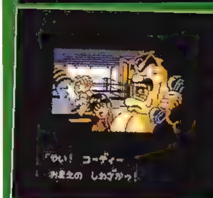
全てクレジットコンティニュー制

コンシューマー向けなんだからクレ…

シリーズ作品	
ファイナルファイト ガイ	SFC
マイティ ファイナルファイト	FC
ファイナルファイト2	SFC
ファイナルファイト タフ	SFC

コーディやハガーがチビキャラに!異色作「マイティ ファイナルファイト」





こちらは完全にチビッコをターゲットにした作品。内容もコミカルにアレンジされており、経験値の概念も存在する。

アーケードからコンシューマーへの移行作
ファイナルファイト2



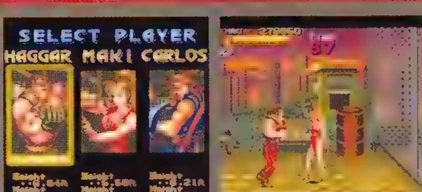
ハード/SFC
メーカー/カプコン
発売日/1993年5月22日
ROMカートリッジ1.5MB
定価/9000円

★ゲーム難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1350円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし



ハガー以外は新メンバー。女性キャラのマキが使用できるようになった。この作品から課題だった2P同時プレイもOKに。

シリーズ初の機能が多数盛り込まれた
ファイナルファイト タフ



ハード/SFC
メーカー/カプコン
発売日/1995年12月22日
ROMカートリッジ3MB
定価/9980円

★ゲーム難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/9800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし



ファイナルファイトタフではガイが復帰。キャラの選択も4人まで拡がった。必殺技で波動拳を思わせる飛び道具も使える。

アメコミのヒーローも
ベルトスクロールアクションに参戦！

なにげに版権モノも
いっぱい出してるカプコン

ファイナルファイトタイプのゲームというのは、もちろん他社の作品だけに限らずカプコンからも複数の作品が発売されている。

X−MENやマーベルスーパーヒーローズにおいては、タイトルは示す通りアメコミとのカップリング作品も実現している。ファイナルファイトをベルトスクロールアクションの王道とするならば、前記の2タイトルはゲームシステムにややアレンジが入っている発展系とでもいうべきか。それでもシンプルなゲーム性には違いなく、地雷内蔵のキャラゲーと違いデキは普通。ただ、スーパーファミコン末期に近づきつつあった時期での発売ということもあり、国内ではそう大きな話題にはならなかった。

ファイナルファイト関連作品	
ザキングオブドラゴンズ	SFC
キャプテンコマンドー	SFC
ナイツオブザラウンド	SFC
X-MEN MUTANT APOCALYPSE	SFC
マーヴルスーパーヒーローズ ウォーオブザジェム	SFC

当時のカプコンはネームヴァリューのあるアニメやマンガのタイトルを数多くベルトスクロールアクション化





アーケード版のみで移植されなかった作品も複数存在

ベルトスクロールアクション以外でも多数の版権物を制作

主なタイトル（カプコン・SFC）

エリア88	SHT
ミッキーのマジカルアドベンチャー	ACT
グーフィーとマックス 海賊島の大冒険	ACT
ミッキーマニア	ACT
天地を喰らう 三国志群雄伝	SLG
トイ・ストーリー	ACT
ドナルドダックのマウイマラード	ACT
ピノキオ	ACT



カプコンの版権モノゲームは、ディズニー関連の作品が多数あった。漫画・アニメ系はややマニアックな作品も。

新谷かおるさんの代表作「エリア88」もゲーム化

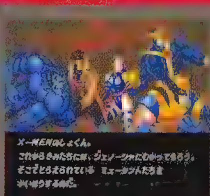
アポカリプスを倒しミュータントを救え
X-MEN MUTANT APOCALYPSE



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1995年1月3日
ROMカートリッジ1MB
定価／9980円

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／840円
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度





近年は実写映画がシリーズ化されているが、この頃の子供達にはまだそれほどの知名度はなかったか。ステージによって縦の変化もあるゲーム。

5人のアメリカンヒーロー達が大活躍
マーベルスーパーヒーローズ ウォーオブザジェム

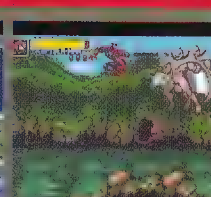


ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1996年10月18日
ROMカートリッジ1MB
定価／7800円

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／1200円
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度





こちらはスパイダーマンなんかも使える。X−MENもマーベルも対戦格闘ゲームがあり、基本的にそちら方がメジャーといえるだろう。

別路線の作品はアーケードからの移植組

同じベルトでも印象はだいぶ異なる

版権モノのベルトスクロールアクションとは別に、ザキングオブドラゴンズといった中世が舞台と思しき発展系作品もある。要するにRPGによく用いられるファンタジーの世界をベルトスクロールアクションに持ってきたわけだ。内容もファイターやウィザードなどのジョブが存在し、キャラによって能力値が異なるなど、RPGテイストがかなり入っていて、ステージクリア時に獲得した得点に応じて体力や能力値が上昇するシステムを採用している。全16ステージの長丁場であるためか、クレジットを99にする裏技も存在する。

もうひとつ世界観の違いで挙げるならキャプテンコマンドーは近未来的都市が舞台。アーケード版に比べると内容に物足りなさは残るが、こちらは正統派といったところでファイナルファイトに近い。使用キャラは後に出る対戦格闘マーヴルVS.カプコンにも登場している。

ファイナルファイトとは世界観が大きく異なる派生作品群


ナイツオブザラウンド


キャプテンコマンドー

ファイナルファイトは現代劇だがファンタジーやSF的世界観を持つタイトルも制作された

オリジナルの派生作品は版権に縛られないが、開発陣はアイデアをヒネリ出すのは大変だったろうな〜。

「ザキングオブドラゴンズ」にはファイナルファイト系作品の中で唯一強力な裏技が確認されている


成功するとクレジットが99に!

手順1:1人プレイでゲームを始めクレジットの残りが1ある状態で残機数を0にする
手順2:コンティニュー表示中に2Pのスタートボタンを押す
手順3:1Pのスタートボタンを押しゲームを再開後2Pのキャラを決定する

だから無制限コンティニューにすれば……とはいえ、スーパーファミコンの時代は裏技の有無も魅力の内だったから仕方ないのかな。

剣士や魔法使い、エルフなどが登場
ザキングオブドラゴンズ



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1994年3月4日
ROMカートリッジ1MB
定価／9800円

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／1980円
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度




RPGで目にするキャラを使って戦う。個々のパラメーターもきちんと設定されており、テキはなかなか。得点が経験値の役割も果たす。

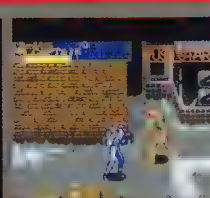
アーケードから始まりPSにも移植!
キャプテンコマンドー



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1995年3月17日
ROMカートリッジ1MB
定価／9980円

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／2980円
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度

これもアメコミ系かと思えるキャラ達が登場するが、オリジナル作品である。キャロルとブレンダのお色気度が低いのがちょっと残念。

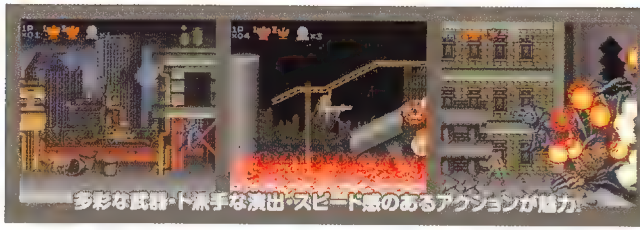
爽快に敵を撃ちまくるド派手なFアクション!

魂斗羅スピリッツ



何度も侵略してくるエイリアンを今度こそ一掃してやれ!

難易度は高いが攻略可能なレベル


多彩な武器・ド派手な演出・スピード感のあるアクションが魅力

最近Wiiウェアで配信されたばかりのリバースはまだ対象外として、数ある魂斗羅作品の中でも最高傑作と賞賛の声が多いのがSFCの魂斗羅スピリッツ。シリーズの初出はアーケードゲームで、家庭用ゲーム機ではFCにて魂斗羅とスーパー魂斗羅の２作品が移植発売され、ハードの性能にしては出来映えも良かったといえるが、SFC版はグラフィック・システム・演出とすべての面で凌駕しているといっていいほどのクオリティーなのである。

ただしこのゲーム。開始時に取れるバリアも虚しく開幕即死が楽勝で起こり得るほど難易度が高いことでも知られている。敵の攻撃に当たると問答無用でミスとなるため、普段ライフ制のアクションをやり慣れている方はステージ１の序盤から屍の山を築くことになるかもしれない。

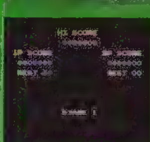
しかし、その点もちゃんと考慮されていてオプションで難易度の設定が可能な上、残機数30でスタートする裏技も存在するので、プレイヤーのレベルに合った遊び方ができるのだ。さらに２人同時プレイも可能で、どちらかの残機が０になっても片方に残りがあれば復活させられる正義超人ばりの友情パワーシステムも搭載。友人を招いてのプレイも熱いというわけだ。

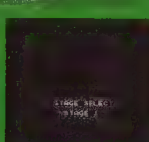

写真はトップビュー時のボス戦
横スクロールアクションとはまた違った緊張感を楽しめる

全てが一撃死! 裏技は必須!?

★自キャラ30人
タイトル画面で下・右下・右・スタートの順に素早く押す

★ステージセレクト
タイトル画面で下・左下・左・スタートの順に素早く押す





自キャラを30人にした後でリセットし、ステージセレクトの裏技を入力すると同時に使用できる

どちらも十字キーの下を使用するため、１人用で遊ぶ際はコマンドを入力する前にカーソルをオプションに合わせておこう。

DATA 魂斗羅スピリッツ

ハード／SFC
メーカー／コナミ
発売日／1992年2月28日
ROMカートリッジ1MKB
定価／8500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2065円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiウェアにて完全新作の魂斗羅リバースも発売中。主役はビル・ライザーである模様。

操作方法

- ✚ 十字キー…移動&攻撃角
- A Aボタン…ボム
- B Bボタン…ジャンプ（伏せる）
- X Xボタン…銃交換
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…使用せず（左旋回）
- R Rボタン…攻撃角固定（右旋回）
- SELECT セレクト…使用せず（マップ）
- START スタート…ポーズ

※（ ）内はトップビュー時

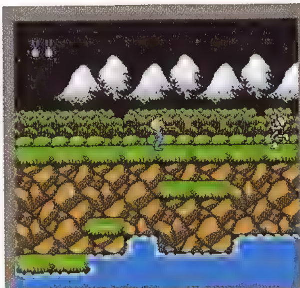
8年の空白期間を経て物語は意外な方向へ進んでいく

続編が気になる人はそちらもぜひ!

さて、このゲームは全6ステージでエイリアンとの死闘が展開するのだが、特徴的なのはステージがサイドビューとトップビュー2つの視点に分かれているところ。ステージ1・3・4・6はサイドビュー。ステージ2・5がトップビューでの戦いとなる。なお、トップビューではLRを使って視点と射撃方向を調整する必要がある。

ステージの最後にはお約束のボスが待ち構えており、エイリアンの親玉らしくデザインがグロ気味なところがゲームの緊張感をより際立たせている。難易度設定にもよるが、ステージ1のボスはなんとか力押しで乗り切れるくらいか。しかし、それ以降は厳しさが増していくので、武器をストックできる特性を活かして立ち向かいたい。

ところで魂斗羅といえばスピリッツ以降の作品から衝撃的なストーリー展開を迎えることになる。MD版は外伝的作品でビル&ランスはお休みとなったが、約8年ぶりの新作真魂斗羅では地球を救ったはずのビルが相棒ランスを殺害し人類の8割を死滅させたというダークサイドなシナリオの基でゲームがスタートするのだ。


FC版「魂斗羅」は1988年発売

シリーズ作品

魂斗羅	FC
スーパー魂斗羅	FC
魂斗羅ザ・ハードコア	MD



始まりは1987年にアーケードゲームとして発売された「魂斗羅」

ビルはコマンドーのシュワルツネッガー、ランスはランボーのスタローンがモチーフであることは間違いない。

"魂斗羅"とは、熱い闘魂とゲリラ戦術の素質を持つ、最強の闘士の呼称である。

アーケード版とは大きく異なる構成
スーパー魂斗羅



ハード/FC
メーカー/コナミ
発売日/1990年2月2日
ROMカートリッジ256KB
定価/5800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/3000円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

★ゲーム難易度




同タイトルのアーケードゲームを移植しているもののFCならではの要素が多分に入っており、ステージも倍増している。

アメコミ風になり女性キャラも登場
魂斗羅ザ・ハードコア



ハード/MD
メーカー/コナミ
発売日/1994年9月15日
ROMカートリッジ2MB
定価/9000円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/13000円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度




エイリアン戦争から5年後が舞台となっているスピンオフ作品。モンスターやロボットも使用キャラに含まれる。出荷本数が少なくプレミア化している。

アメリカで忍者と言えばもちろん4人の『亀』

T.M.N.T. タートルズインタイム



T.M.N.T.じゃピンと来なくても タートルズなら大半が知っている!!

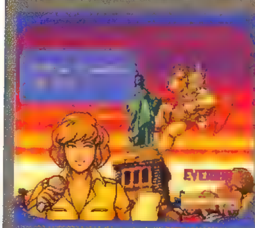
ハラキリ・サムライ・ゲイシャにニンジャ…

「忍者」と言えばどんなモノを思い浮かべますか？

日本人の大半の人なら、ハットリ君やじゃじゃ丸くん、忍者龍剣伝のリュウ・ハヤブサのように、頭巾をかぶって鎖帷子を付けた人間が背中に刀を背負い手裏剣を投げる…そんな姿を思い浮かべるはず。

しかし、アメリカで忍者と言えば、紛れもなくこの４人の…いや、４匹のカメ達。額当ての代わりに何故かハチマキをしたカメが、ヌンチャクや混棒を持ち悪と戦う。そして師匠はネズミ…。コレを忍者と呼んで良いものなのか？

ステージ開始時にイベント発生



各ステージの頭には、必ずエイプリルが登場し、何らかのイベントが発生。

兎にも角にも、この「T.M.N.T.タートルズインタイム」は、こんな４人が活躍する横スクロールアクションゲームとなっている。奥行きもあり敵のスピードも速いのでかなり難易度も高かった。ジャンプ攻撃と跳び蹴りを有効に活用しなければクリアも困難!?

シリーズ作品

激亀忍者伝	FC
T.M.N.T.	FC
T.M.N.T.2 ザ・マンハッタンプロジェクト	FC
T.M.N.T.ミュータントウォーリアーズ	SFC
T.M.N.T.リターン オブ ザ シュレッダー	MD
T.M.N.T.トーナメントファイターズ	MD

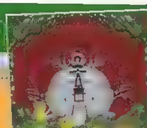
ミュータントウォーリアーズは対戦格闘ゲームとなっている



今までのファイナルファイトタイプではなく、ミュータントウォーリアーズ

難易度はかなり高くクリアは困難を極める…





ジャンプ攻撃と跳び蹴りがかなり有効だが…

ザコ敵に効果的なのは投げ技。決まれば一撃で倒すことが出来るうえ、周りの敵も一掃できます。ボスキャラに最も有効なのはジャンプ攻撃と跳び蹴りです。

DATA T.M.N.T.

ハード／SFC
メーカー／コナミ
発売日／1992年7月24日
ROMカートリッジ1MB
定価／8500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3040円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

操作になれないと難易度はかなり高め。中古ショップなどで比較的容易に入手できます。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…使用せず
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…メニューを表示
- START スタート…ポーズ

実写版映画のタートルズも存在!!
音楽担当は何とあのM.C.ハマー!?

主人公がカメでなければ かなり面白いかも…

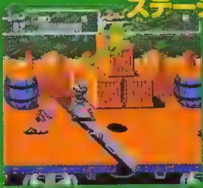
　タートルズファンならもちろん満足の行く仕上がりとなっているが、そうでない人にもかなり完成度の高いゲームとなっている。
　本作はファイナルファイトタイプの横スクロールアクション。ザコ敵を各キャラの武器や蹴り、投げ、必殺技を使いながら倒し、ステージの最後にはボスとの一騎打ち（2Pも可能）。操作性、スピード感も良く、敵キャラもかなり作り込まれている。選んだ主人公でスピードやパワーも違うため、何度もプレイを楽しむことが出来るので、ゲームとしては言うことナシ。若干難易度は高く、最後のボス「シュレッダー」にはかなり手を焼くことになるだろう。しかし、これもやり込める要素としてプラスに考えれば問題はない。そうなるとやっぱり残念なのは主人公がカメってことだけ…。原作知らないと愛着が持てないよ…このキャラ達。決して忍者ではないしね。
　…ゲームには全く関係ないけど実写版のタートルズは少し気になります。カメやネズミは着ぐるみ？

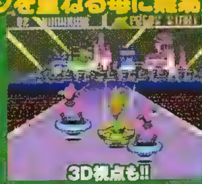
アメリカと言えば「PIZZA」



中国での回復アイテムが肉まんならアメリカはもちろんピザです。

ステージを重ねる毎に難易度も上昇。





3D視点も!!



最後のステージで出現するシュレッダーはかなり手強く苦戦必至

最初の対戦ではダメージを与えることすら困難。バリアのようなモノに覆われているため、触ることも出来ないし、彼のビームに当たるとただのカメに戻されてしまいます。



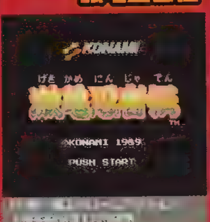
シュレッダーに触れるだけでダメージを喰らってしまう

シュレッダーを倒すと感動の?エンディング!!



複数のハードでかなりの作品数が発売されている人気シリーズ

激亀忍者伝



ファミコン版として発売されたタートルズシリーズ第一弾ソフト。4人全員が捕まるとゲームオーバーになる。VCでも配信されている。

T.M.N.T



FC版…横スクロールアクション
1990年7月24日発売

タートルズインタイムとシステムや操作性はほぼ同じ。ジャンプキックが敵に有効。最後、コレを繰り返していくだけでクリア出来ます。

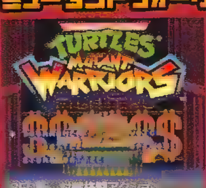
T.M.N.T.2 ザ・マンハッタンプロジェクト



FC版…横スクロールアクション
1991年11月15日発売

またまたフロリダのビーチでバカンスを楽しんでいたエイプリルがさらわれてしまう。本作から必殺技が追加された。

T.M.N.T. ミュータントウォーリアーズ



SFC版…対戦格闘アクション
1993年12月3日発売

対戦格闘アクションになって登場。対戦モードの他にも、敵と戦いながら話を進めていくストーリーモードも楽しめる。

T.M.N.T. リターンオブザシュレッダー



MD版…横スクロールアクション
1992年12月22日発売

メガドライブ版として発売された横スクロール型のアクション。FC版と異なり、投げ技などが出来なくなったなどの欠点も。

T.M.N.T. トーナメントファイターズ



MD版…対戦格闘アクション
1993年12月10日発売

メガドライブ版の対戦格闘アクションゲーム。ミュータントウォーリアーズでは登場しないオリジナルキャラも登場する。

ゲームボーイでも3作発 売されている

上記で紹介した以外にも、ゲームボーイで3作、アーケード版で2作とかなりの作品数が発売されている。もしかすると新しいハードでの発売も!?



一大ブームを巻き起こした格闘ゲームの金字塔

ストリートファイターII

ゲームの歴史が動いた瞬間 街には格闘家が溢れていた

俺より強いヤツを倒しに行く

日本のゲーム史を語る上で絶対に外せないゲームはインベーダーであるが、このストリートファイターII（通称ストII）は、それに次ぐ存在であると言える。インベーダーがCPU相手のゲームを確立したとすれば、ストIIは対人ゲームを確立したのである。

1991年アーケードゲームとして発表されたストIIは瞬く間に大ヒットを記録した。当初、アーケード版は対戦プレイよりもCPU戦が中心で、現在のような対戦型の筐体はほとんど出回っていなかった。しかし、ストIIダッシュの発売と共に増殖した通信対戦台によって、全国各地で熱い闘いが繰り広げられる様になったのである。翌年、家庭用ゲーム機に移植されたストIIは対戦格闘ブームを更に加速させ、世界的な一大ムーブメントを引き起こしていった。

ストIIが成功した要因の一つに「三すくみ」を取り入れたことがある。ガードは打撃技に勝ち、投げはガードに勝ち、打撃技は投げに勝つ。この要素によって対戦の駆け引きがより高度なものとなり、力業だけでは勝負に勝てなくなっているのだ。また、必殺技の存在も無視することは出来ない。特殊なコマンドを入力することによって出すことが出来る必殺技は、対戦に更なる奥行きを与え、視覚的にもゲーム性を高めることに成功したのである。また、連続技やキャンセル技など、その後のゲーム史上に与えた影響は計り知れない。

まだ未体験の方がいたらこの機会に是非プレイすることをオススメする。

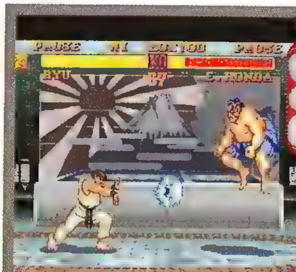
シリーズ作品	
ストリートファイターIIターボ	SFC
スーパーストリートファイターII	SFC
ストリートファイターZERO2	SFC
ストリートファイターIIダッシュ	PCE
ストリートファイターIIダッシュプラス	MD
スーパーストリートファイターII	MD

全てはここから始まった ストリートファイター



2ラウンド先取
弱・中・強の攻撃
ガード・必殺技
乱入対戦
ストIIの基礎は
既に完成していた

ストリートファイターの元祖は格闘ゲームというよりも、体感ゲームの色が濃かった。巨大なボタンを殴ることによりセンサーが攻撃の強さを判定し、格闘の醍醐味が得られるというもの。大味ではあったが格闘ゲームの基礎を形作った。



必殺技の存在が格闘ゲームをより戦略的なものにしていった

[illegible]くれる。しかし、それだけでは勝てないのがミソ。上級者の戦いほど地味だったりする。

8人の格闘家から1人を選びCPUor2Pと対戦開始



DATA ストリートファイターII

ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1992年6月10日
ROMカートリッジ2MB
定価／9800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／103円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

ハードを所持しているならば中古カセットを購入する方が安上がり。格ゲーが得意ならクリアは楽勝。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…中キック
- B Bボタン…弱キック
- X Xボタン…中パンチ
- Y Yボタン…弱パンチ
- L Lボタン…強パンチ
- R Rボタン…強キック
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

※キャラクターが左向きの場合は左右の入力方向が逆になります

8人の格闘家達



リュウ　流浪の格闘家

[illegible]	↓↘→ パンチ
[illegible]	→↓↘ パンチ
[illegible]	↓↙← キック

スタンダードなキャラと言われるが、昇龍拳のコマンドが難しく初心者向けとは言い難い。



ケン　リュウの永遠のライバル

[illegible]	↓↘→ パンチ
[illegible]	→↓↘ パンチ
[illegible]	↓↙← キック

この頃のケンはリュウと全く同じ性能。異なるのは見た目とエンディング。



ガイル　失踪した友を追う空軍少佐

[illegible]	←タメ→ パンチ
[illegible]	↓タメ↑ キック

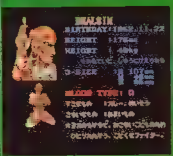
後に弱体していくが、初代ストIIの少佐は最強キャラであった。通常技のリーチが長く必殺技も使いやすいが、待ちガイルは街の嫌われ者だった。



チュンリー　女麻薬捜査官

[illegible]	キック連打
[illegible]	↓タメ↑ キック

圧倒的な人気を誇った彼女も、もう40過ぎのおばさんである。動きが早く初心者が好んで使うキャラ。必殺技は無理して使う必要はない。



ダルシム　ヨガマスター

[illegible]	↓↘→ パンチ
[illegible]	←↙↓↘→ パンチ

対戦において、唯一ガイルに対抗できる強キャラ。ただの色モノキャラに終わらなかったのは強力な通常技のおかげだ。ヨガで手足が伸びるって…。



ブランカ　ジャングルに住む獣人

[illegible]	←タメ→ パンチ
[illegible]	パンチ連打

地上での歩行スピードは遅いがジャンプの速さは全キャラ中No.1。ローリングアタックはカウンターを喰らうと2倍ダメージを貰ってしまう。



E.本田　スモウレスラー

[illegible]	パンチ連打
[illegible]	←タメ→ パンチ

相撲取りだが投げキャラではない。飛び道具には滅法弱いが攻撃力は高めだ。正直、かなりの低人気キャラだが大和魂で頑張ってほしい。



ケン　ロシアの赤きサイクロン

[illegible]	パンチボタン2個同時押し
[illegible]	十字キー1回転+パンチ

最も上級者向けの投げキャラ。スクリューパイルドライバーは離れた敵をも吸い込み大ダメージを与える強烈な技だが、十字キーでは出しにくい。



ストリートファイターIIターボ

ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1993年7月11日
ROMカートリッジ2.5MB
定価／9980円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／366円

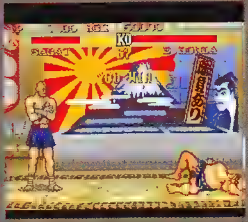
Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

1本で2種類のモード お買い得なストII

ストII発売から1年後、巷で高まっていた格ゲーブームに応えるために、AC版のストII'とストIIターボを1本にまとめる形で発売されたのが本作である。デフォルトで同キャラ対戦が可能なほか、四天王の追加、各キャラの技の調整など、より対人プレイを重視した作りとなっている。2種類のモードで異なる性能、ゲームスピードを4種類から選択できる等、ストIIシリーズの中でも長く遊べる1本。

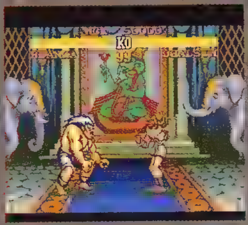
ベガの強さに驚き、バイソンの弱さに脱力する。当時はキャラの対戦ダイヤグラムというものが存在し、新Ver.が発売されれば最強キャラがどれであるか盛んに議論されていた。ちなみにダッシュではベガが、ターボではリュウが最強キャラとされている。

四天王でプレイ可能



…プレイヤーキャラとして選択可能。

2種類のモードを選択可能



CPU戦で技を磨いた後は 最大のライバルとエンドレスバトル

100回や200回では とても極められない

もしも貴方の近くに同程度の腕を持った友達がいれば、対戦プレイが最高に盛り上がる。夜を徹して対戦を続けることも決して珍しくはないはずだ。

対戦の基本は相手を飛ばせて対空技で落とす、こと。波動拳で飛ばせて昇龍拳で撃墜する戦法は対戦初期に猛威を振るった。また、相手を葬り去るには連続技の存在を忘れてはならない。ジャンプ大キックから足払いといった簡単なものから、必殺技を駆使した高度なものまで、様々な連続技が存在する。その連続技を語る上で避けては通れないのがキャンセル技である。元々は開発中のバグであったが面白いと判断され、仕様となった。当時の開発者の英断がゲーム史に新たな一歩を刻んだのである。通常技のすぐ後に必殺技を出すことで、技の戻りの動きをキャンセルして連続した技となる。たったこれだけのことでゲーム性が大いに高まったのだ。

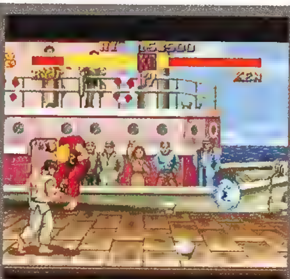
また「めくり」と呼ばれるガード方向が逆になる攻撃は、その後に繋がる連続技の強力さも相まってプレイヤーの勝率を大いに引き上げることとなる。

これら新たな技が日夜研究されることによって対戦格闘ゲームは大きなブームとなっていったのだ。

最強の敵ベガを倒せば エンディングが始まる



エンディングは全キャラ[illegible]るが、脱力系のものが多い。



睨みあいに負けた方が 必殺技の餌食となる

対戦で最も大切なのは相手の行動を読むこと。上級者ほど不用意なジャンプはせずに、相手のスキをつく動きを見せるのだ。

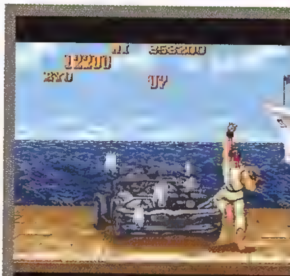
エンディングは 各キャラ毎に異なる



表彰台に立っている ベガとサガットが ちょっとかわいい



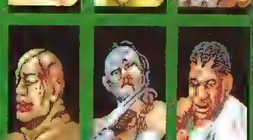
真の格闘家を目指し 再び流浪の旅へ出るリュウ 裸足で胴着のままだが…



SFC版では[illegible]すものと、[illegible]。2Pが乱入すれば2人でプレイ可能。

やられ顔コレクション

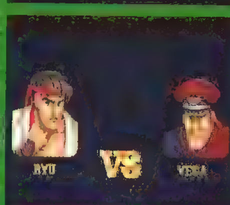




負けたキャラは悲惨な姿を晒すこととなる。サガットは怖くケンは情けない。バルログは素顔が見えちゃう。

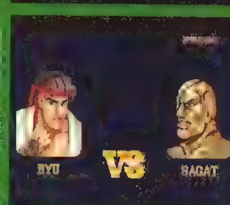
対CPU戦の関門・四天王攻略





三角跳びで飛び込んできたところを対空技で撃墜。壁に張り付いたら落ち際を逃げジャンプ蹴りが有効[illegible]パターンはない。





[illegible]足払い[illegible]にラッシュを上手く捌いていこう。[illegible]足払い[illegible]ガーショットの隙に、ジャンプ攻撃を決めよう。

スーパーストリートファイターⅡ



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1994年6月25日
ROMカートリッジ4MB
定価／10900円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

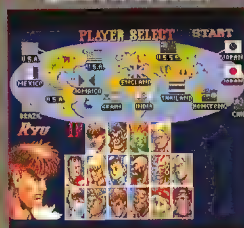
中古ショップで購入
平均購入価格／350円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

露出大の女性キャラやインディアンまでもが参戦

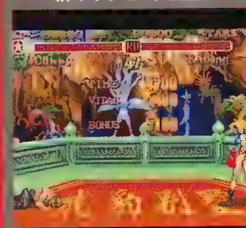
初代ストⅡ発売から3年が経過し、円熟期を迎えていた対戦格闘ゲーム市場にカプコンが放ったビッグタイトル。ストⅡの基礎をそのまま残し、新たなキャラを4人追加することによって、格闘ゲーム熱を再び沸騰させようと試みたのである。キャラのグラフィックは全て新たに書き起こされ、より美しく、滑らかに動くようになった。

少々個人的な話になるが、スーパーストⅡは筆者が最もやり込んだ格闘ゲームである。元々アーケードゲーマーであった私が、気づいた時には十字キーの方が使いやすくなっていることに驚いたゲームでもある。これ以降、ゲーセンから足が遠のき始め、おっさんゲーマーの居場所がゲーセンからなくなっていったのである。



基本はストⅡからほとんど変わっていな

新キャラが4人追加



キャミィ、ホーク、フェイロン、ディージェーの4人が追加された。

ストリートファイターZERO2



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1996年12月20日
ROMカートリッジ8MB
定価／7800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1025円

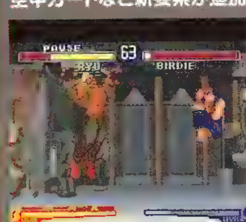
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

先祖帰りしたキャラの中に何故かFFキャラが加わる

スーパーファミコンという市場が消えそうになっていた1996年にストゼロ2はひっそりと発売された。セールス的にはパッとしなかったはずで、正直なところ筆者も最近まで存在を知らなかった。

ストⅡ以前が舞台となっているため、ガイルの親友であるナッシュが生存していたり、ストⅠからのキャラや、ファイナルファイトのキャラが参戦している。スーパーファミコンで唯一、豪鬼を使用することが出来るのも特徴である。入手がやや難しいのが残念。

空中ガードなど新要素が追加



同社の……ガードが採用された。オートガードもあり。



ゲージを使用する必殺技
スーパーコンボは超強力
各キャラに2～4種類用意されている

スパⅡXから始まったスーパーコンボの数が増え、より格闘ゲームが派手になっていった。ゼロ2では更に威力を調節することが可能だ。



技の名前に突っ込みは厳禁です!!

制服伝説プリティファイター

きっと時代がそうさせたんです そう思いたい…思って欲しい

バブルの影も色濃く残ってます

ストⅡブームが起こってからというもの、スーパーファミコンでは当たり前のように2Dの対戦型格闘ゲームが乱発されたわけだけど、パンチが効いてるという意味では、この制服伝説プリティファイターが群を抜いていると思う。

当時はいまみたいに美少女ゲームが認知されていない時代で、子供向けに配慮された作品が多いスーパーファミコンのソフトにして、ミニスカキャラ多数のコスプレ格闘ゲームは結構勝負だったと思う。セーラームーンとかも言ってしまえばそうなんだけど。あっちは原作が超有名。こっちは美少女っていうか微少女みたいな感じ？キャラはとっても濃ゆいですけどね。ボディコン着てジュリ扇で攻撃して名前がジュリって…。柔道着着てるからやわらって…。しかも柔道着はどう考えても制服じゃないだろうよ。

さらにキャラだけじゃなくて技の名前もブルセラアッパーとか、ハメハメドライバーですからね。ダメなAVのタイトルじゃないんだから。もうパックリ旋風脚なんかはいっそのこと小さい「ッ」を取っちゃった方がよかったのにね。

というわけで、これは完全にバカゲーの一種です。中身は変な動きをするストⅡとでも形容しておきましょうか。その筋のゲームに興味がある方は、おひとつどうぞ。



遠くまで飛ばせる謎の白い液体

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…中キック
- B Bボタン…弱キック
- X Xボタン…中パンチ
- Y Yボタン…弱パンチ
- L Lボタン…強パンチ
- R Rボタン…強キック
- SELECT セレクト…モード決定
- START スタート…ポーズ

必殺技コマンド

マリン/青木真琳（セーラー服）
- ●セーラーパンチ…↓↘→+パンチ
- ●ブルセラアッパー…→↓↘+パンチ
- ●ポケベルフラッシャー…十字ボタン1回転+キック（体力が1/3以下になった時のみ使用可）

クリス/白鳥クリス（ナース服）
- ●メディカルシャワー…パンチ連打
- ●聴診器フラッシュ…↓↘→+パンチ
- ●おしりブー…→↓↘+パンチ
- ●ぱっくり旋風脚…↓タメ↑+キック
- ●ひらキック…←タメ→+キック

おりょう/黄織涼子（着物）
- ●痛いムチ…↓タメ↑+パンチ
- ●ハートの華…←タメ→+パンチ
- ●内緒話…敵に近づき↓タメ↑+キック
- ●肩たたき…←タメ→+キック
- ●クイックアッシ…+キック

やわら/山吹柔（柔道着）
- ●ハメハメドライバー…敵に近づき十字ボタン1回転+パンチ
- ●7年殺し…敵に近づき↓タメ↑+パンチ
- ●メガトンヒップ…敵に近づき十字ボタン1回転+キック

ジュリ/赤坂樹里（ボディコン）
- ●ジュリ扇ファイアー…←↙↓↘→+パンチ
- ●ぐるぐるパンチ…→↓↘+パンチ
- ●ジャンピングヒップアタック…↓↙←+キック

アイ/桃山愛（体操服）
- ●バナナ食べ…↓↘→+パンチ
- ●かみかみクラッシュ…敵に近づきXYL同時押し
- ●ラジオ体操…←↓↙+キック

ケイ/紺野警子（婦警）
- ●警棒ブーメラン…↓↘→+パンチ
- ●おしりペンペン…敵に近づき→↓↘+パンチ
- ●ドリンク飲み…→+パンチ連打
- ●リバースキック…↓↙←+キック
- ●後ろの正面ダレ…敵に近づき←→+キック

みなみ/緑川みなみ（ブレザー）
- ●あした天気になれー…キック連打
- ●けっこうキック…←↓右+キック
- ●ブレザーバック…←タメ→+キック



必殺技のコマンドもストⅡを知っていればほとんどカバーできちゃう。エンディングも微妙です

DATA 制服伝説プリティファイター

ハード／SFC
メーカー／イマジニア
発売日／1994年12月2日
ROMカートリッジ2MB
定価／9980円

★入手方法
- 中古ショップで購入 平均購入価格／740円
- Wiiバーチャルコンソール配信 配信なし

★ゲーム難易度 ★入手難易度

格闘ゲームとしてはそれなりの水準!? 笑撃度はかなりのものがある。

ワルキューレの登場はエンディング時のみ

サンドラの大冒険 ワルキューレとの出会い



4種類のジャンプを使いこなし 死の灰から仲間の命を救え!

ワルキューレに釣られて購入した方も多いのでは

ファミコンで発売されたワルキューレの冒険は理不尽な謎解きをものともせず、大ヒットを果たした。その続編にあたるワルキューレの伝説で、2P側の操作キャラとして抜擢されたのがサンドラである。更にプラットフォームをスーパーファミコンへと移した本作では、完全に主役としてナムコの看板を背負っているのだ。

本作は難易度が高いアクションゲームとして一部で有名であるのだが、その難しさの要因の一つに、ジャンプの種類の多さがある。通常のジャンプに加え、溜めジャンプ、横に大きく伸びる幅跳びジャンプ、更に特殊攻撃を兼ねた横っ飛びアタック。これらを状況に応じて使いこなさなければ、待っているのはブラックサンドラへの道のみである。しかしながらこれらをマスターした暁には、本作は軽快な操作性の良作アクションへと変貌を遂げる。また各ステージで流れる音楽も名曲の誉れが高く、人気を博している。ワルキューレの名前に釣られて購入しても決して後悔しない名作なのである。

息子の病を治すために旅立ったサンドラは道中で様々な仲間と出会い、助けられながら悪の化身ゾウナのもとへと辿り着く。ラストの試練の塔では力押しだけではクリアできない仕掛けが用意してあり、総合的な能力が試される。

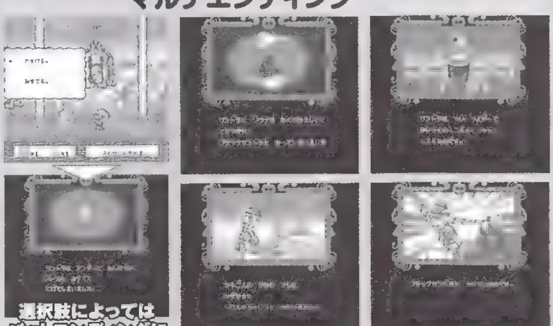
サンドランドに平和を取り戻すには貴方のジャンプテクニックが必要だ!

ゾウナを倒し息子の命を救え!



ラスボスはゾウナ。ワルキューレよりも

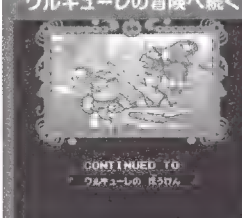
マルチエンディング



サンドラの行動やゲームオーバー回数によって、エンディングが変化する。但し、そのほとんどはバッドエンディングとなってしまう。最良の選択肢を選びつつ、ノーコンティニュークリアを目指そう。

選択肢によってはバットエンディングに

ワルキューレの冒険へ続く



エンディングでようやく顔を見せるワルキューレ。話しはFCへと続きます。

DATA サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

ハード/SFC
メーカー/ナムコ
発売日/1992年7月23日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価/8300円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1215円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度 ★入手難易度

かわいらしいグラフィックと裏腹に難易度は高い。パスワードをメモしてじっくり攻略したい。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…特殊ジャンプ
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…特殊攻撃
- Yボタン…攻撃
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



大阪へ降り立ったくにおを待ち受けていたモノは!?

初代 熱血硬派くにおくん

無法地帯を制覇し バイオレンスを肌で感じ取れ!

ネタですから 大阪の人怒らないでね

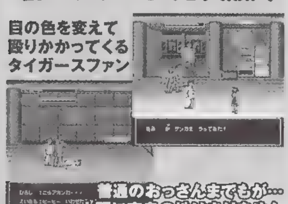
最初に断っておくが、この作品はジャンル的にアクションRPGに属する。また、元祖のくにおくんといえばアーケード版、あるいはそれをアレンジしたFC版がメジャーどころといえる。そこに敢えてこの作品を持ってきたのは、やり込み度と洋ゲーばりの自由度の高さにある。たぶんいまの時代だったら全年齢対象で出せなかっただろう。

元祖では高校生相手に無差別発砲をキメてくる本職サブを沈めた実力を持つくにおだが、この作品では修学旅行で訪れた大阪の恐ろしさを嫌というほど思い知ることになる。実は戦闘導入（ケンカを売られる）がシームレスだったりするのに驚かされるが、特筆すべきは大阪人の好戦的性格とその戦闘力。作品の性質上、ヤンキーがゴロゴロ出てくるのは当然としても、一見真面目そうに見える女子高生も参戦。敵は学生の範疇に収まらず、OLやサラリーマン風のおっさん、そして大阪のオバちゃんやタイガース風のハッピを纏った奴らまで平気で襲い掛かってくるのだ。しかもこいつらが強いし、時には武装までして現れる…。物騒すぎる。

それに対抗するくにおも、ケンカを売られなくても誰彼構わず殴り倒せるという狂気の俺様ルールが存在。無抵抗な奴でも関係ない。だってこの街は喰うか喰われるかなんだから。経験値こそ入らないが、味方にヤキを入れることだってできる自由さに酔いしれるんだ。決して妥協してはいけない。なぜならくにおは初期状態だと飛び蹴りすら使えないので、そういった場面でもバンバン殴り殺して経験値を稼いでいくことは、ゲームを進めるためにも重要だからだ。レベルアップすればいろいろな技が使えるようになるぞ。もちろんボコった後はたまにカツアゲで物品（アイテム）を奪うこともくにおは忘れてないから心配ない。

襲いかかってくる大阪人

目の色を変えて殴りかかってくるタイガースファン



普通のおっさんまでもが… 大阪に安息の地はありません

一般人もすべて敵。みんな積極的にケンカを売ってくる。この街では到底オヤジ狩りなんてできそうもない。

シリーズ作品	
熱血硬派くにおくん	FC
ダウンタウン熱血物語	FC
くにおくんの時代劇だよ全員集合!	FC
熱血格闘伝説	FC
ダウンタウン熱血物語	PCE
新・熱血硬派くにおたちの挽歌	SFC

※アクション以外やゲームボーイ版は省略

FC版やアーケード版も大人気



FC版



AC版

こちらが元祖。ゲーセンではやっぱりヤンキーがよく占領してた

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…話す・調べる
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃 他
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ウインドウを開く

DATA 初代熱血硬派くにおくん

メーカー／テクノスジャパン
発売日／1992年8月7日
ROMカートリッジ1MB
定価／9345円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3140円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

大手中古ショップでは結構高値がついている。とんでもない設定を確かめたい人はぜひ。

えげつないトラップがプレイヤーを阻むマゾゲー

プリンス・オブ・ペルシャ



飛ぶ・走る・落ちる・刺さる…
全ての動きが超リアル！

僅かなミスと油断が即、死へと繋がる

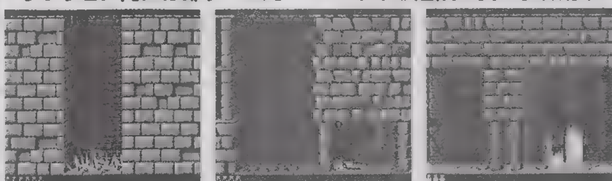
この作品は1989年にAppleⅡ（iPodで有名なアップル社が開発したコンピュータ）用タイトルとして開発された。その後20年。様々なハードに移植され、その数はなんと20種類以上にもなる。長く多くの人々に愛され、楽しまれてきた稀有な作品だ。

このゲームは難しい。主人公には体力ゲージがあるものの、攻略するダンジョン（城の中）には即死系の罠が至る所に仕掛けられている。そんな危険な場所を探索するというのに、主人公の動きが実に危ういのだ。

現実では当たり前のことだが、人は走れば急に止まれないし、大きくジャンプする時は助走と踏み切りが必要だ。このゲームではそれらを忠実に再現している。凄いことではあるのだが、プレイヤーにとっては操作がしづらく罠に掛かりミスとなることが多い。自然、歩みは慎重になるが、制限時間がある上、ゆっくりした流れに耐えきれず走り出したくなるのが人。そしてまたミスを繰り返す…。典型的な死にゲー、マゾゲーである。

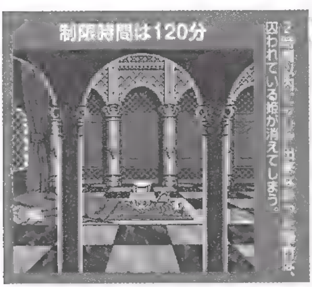
しかし、これがハマってしまうから不思議。なかなか進まないイライラ感と、攻略できたときの喜びのギャップが堪らないのだ。未プレイの人は忍耐力を鍛えるつもりでトライして貰いたい。

ダンジョン内には即ゲームオーバーとなる危険な罠が多数存在



SFC版では流血表現がカットされているので残酷度はイマイチ。それでもギロチンにザックリやられたときは背筋がヒヤッとする。

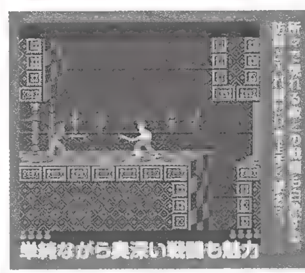
制限時間は120分



囚われている娘が消えてしまう。

ダンジョン内は走るなキケン！主人公は急に止まれない





単純ながら奥深い戦闘も魅力

DATA プリンス・オブ・ペルシャ

ハード／SFC
メーカー／メサイヤ
発売日／1992年7月3日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価／8800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3480円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

オススメはPC9800版かSFC版。[illegible]の入手は困難なので、SFC版を手に入れよう。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…歩く（攻撃）
- B Bボタン…ジャンプ（防御）
- X Xボタン…掴まる（防御）
- Y Yボタン…残り時間（攻撃）
- L Lボタン…しゃがむ（防御）
- R Rボタン…しゃがむ（防御）
- SELECT セレクト…メニューを表示
- START スタート…ポーズ

※（）内は戦闘時



海外では高評価を受けたフランス産タイトル

アウターワールド

当時もっと多くの大人ゲーマーがいたら日本でも評価は違っていたかも?

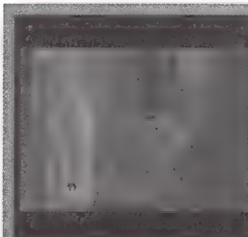
フレンチゲームの真髄を見せつけられた

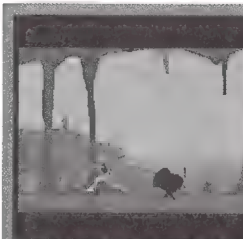
アウターワールドは2Dでありながら当時まだ実用頻度が低かったポリゴンで作られているゲーム。フランス産というのも極めて珍しい。

デザインも他には見られない異形なものとなっており、それはプレイしているとまるでSF映画の中に溶け込んだかのよう。どこか暗澹としていて無機質な感覚に囚われるのは、異世界に迷い込んだストーリー設定だからというだけでなく、ゲーム中に会話や字幕表示がないことも起因しているか。とにかく一度触れたら忘れられない世界観である。

内容的にはゲームオーバーを繰り返しながら解決策を探っていく覚えゲーの一種であることから、初回チャレンジにおける難易度は相当高い。初挑戦者の多くは最初の画面で何が起こっているかわからない間にコンティニュー画面を見ることになる。きっと数回ミスしたところで電源を切るか、異世界の魅力に引き込まれていくかに分かれるだろう。なお、ゲームは即死ポイントを回避する他にもギミックを解く、銃撃戦を行うなどのアクションも用意されている。

発売当時は既にFCからSFCへの世代交代が済みつつあった頃だが、やはり低年齢層が多かったことや、9日後にファイナルファンタジーVが発売されたこともあって、ほとんど注目されなかった。大勢のゲーマーからスポットを当てられたのはネットなどで情報がオープンになってからである。


死が必然のゲームゆえ、こんな画面を見ながら攻略の糸口を探っていく。


時にはダッシュで逃げる

Y+B同時押しで軟ちゃん走りが見られる。しかも普通にダッシュするより早い。


銃を入手すると敵との戦闘が可能 バリアも張ることができる

銃は光線を撃つ以外にもバリアの役割も果たしてくれる。エネルギーがあり、肝心なところで使えなくなると困るので撃ちすぎには注意。


始まりは「水中」から…

ムービーシーンから水中画面に切り替わり、画面を見つめていると…。ここから既にゲームは始まっているのだ。

DATA アウターワールド

ハード/SFC
メーカー/ビクターエンタテインメント
発売日/1992年11月27日
ROMカートリッジ1MB
定価/8800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/2450円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

公式サイトからPCでリメイク版をダウンロードすることは可能。ただサイトはバリバリのフラ語…。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ダッシュor蹴り
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…使用せず
- Yボタン…ダッシュor蹴り
- Lボタン…使用せず
- Rボタン…使用せず
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



転覆したレディ＝クリサニア号から脱出せよ!!
セプテントリオン

アナタは自分だけ助かればいいタイプ？ それとも人助けをするタイプ？

船が沈没する前に仲間を見つけて生還せよ

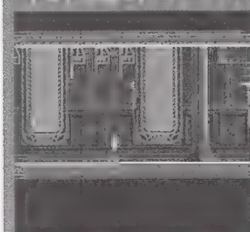
災害からの脱出をテーマにしたゲームといえば近年では絶体絶命都市が有名。しかし、SFCのソフトにも脱出系のアクションがあるんです。その名もセプテントリオン。

ゲームの舞台は豪華客船内。津波による災害が発生し、船が沈没する前に要救助者を仲間にしながら脱出できればエンディングというパニックムービー仕立ての味付け。制限時間の縛りがあり、60分以内に脱出できなければゲームオーバー。落下などによるミスには制限時間－５分のペナルティが課せられる。

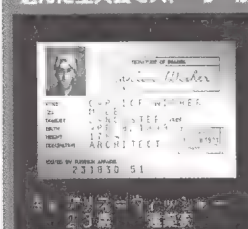
使用キャラは４人の中から選ぶことができ、牧師は要救助者を仲間にしやすいなど能力が異なり、スタート地点も別々。使いやすさでいえば最初から地図を持っている航海士のルークだろう。ちなみに船内は豪華客船だけあってだだっ広く、マップを把握するのが大変である。また、要救助者を仲間にすると彼らを死なせないように誘導しながら進まなくてはいけない。だが、そこは沈没しかけの船内。ランダムで発生する揺れで船体が傾き移動が不自由になる要素を含んでいるため、一筋縄ではいかないのだ。

ただし、必ずしも仲間を連れてクリアしなければいけないわけじゃないので、バットエンディングでも構わなければ主人公１人で脱出を図ってもクリアは可能。マルチエンディング制で何度も遊べるから、初めてこのゲームをやる人は、まず主人公のみで脱出までのルートや仲間の位置を確認して再チャレンジするのがいいだろう。

船沈没までの制限時間は60分



選んだ主人公でストーリーが変化



【選択できる主人公】
- ●ルーク・ハインズ（航海士・21歳）
  航海士であるため最初から地図を持っている
- ●キャプリス・ウィッシャー（建築家・23歳）
  平均的な能力を持っている
- ●レドウィン・ガードナー（牧師・39歳）
  他の主人公よりも乗客を説得しやすい
- ●ジェフリー・ハウエル（医師・54歳）
  生存者を治療することが可能

船員である以上、他人を見捨ててはいけないんです…



こっちだって命からがら脱出したのにそんなイヤミ言わなくても…。仲間を見捨てるとこんなシーンに遭遇します。

一人も助けず脱出すると他の船員に怒られてしまう

DATA セプテントリオン

ハード／SFC
メーカー／ヒューマン
発売日／1993年5月28日
ROMカートリッジ1MB
定価／8500円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3790円

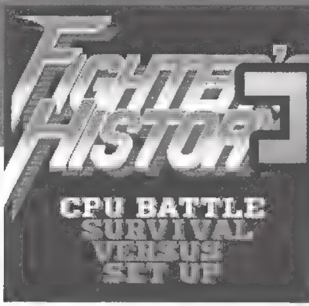
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

中古価格はやや高めだが、手に入らないことはない。ネットショップなどで探してみよう。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…基本的に使用せず
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…話す・調べる
- Y Yボタン…扉を開ける 他
- L Lボタン…乗客の誘導
- R Rボタン…乗客の誘導
- SELECT セレクト…MAPを表示
- START スタート…セレクトと同時に押すとオープニングスキップ



訴訟にまで発展したストⅡのフォロワー

ファイターズヒストリー

超兄貴が狙った濃さならば 本作の濃さは天然物です

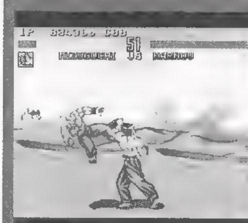
チェストチェストチェスト タイガーバズーカじゃ

ストⅡが大ヒットとなりゲーセンを賑わしていた頃、その後を追うように各社から対戦格闘ゲームが発売された。その中でも我らがデコから発売されたファイターズヒストリーは…似すぎていた。6ボタンに強さが異なるパンチ・キックを配し…ってまんまストⅡと同じです。これに対してはカプコンも黙っておらず、著作権問題で訴訟にまで発展した。そこでデコが出した回答は「対戦格闘ゲームの元祖は我が社の対戦空手道である」というもの。さすがのカプコンもこれには呆れ果て、和解と相成ったのである。

そんな曰く付きの本作はとにかくキャラが濃いので有名。喧嘩百段、28歳の高校生・溝口は後に主役を張るほどの人気となり、埴輪顔のムエタイ戦士・サムチャイも一部に熱狂的なファンを持つ。その他にもオカマのピエロやキザ男、パンクスとかロクな奴がいない。女性キャラがおばさんだったり、果たしてデコの開発はどこに需要を求めていたのやら…。

で、ゲーム自体に話しを戻すと、これが良くできてます。対戦格闘ゲームとしては二重丸をあげてもいいくらい。

ラスボスはカルノフ デコを代表する人気キャラだ

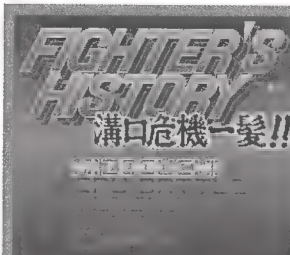


ラスボスはカルノフ。チェルノブの

格闘ゲームとしては普通に優れている



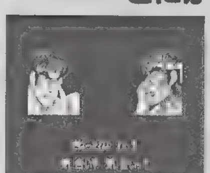
弱点システム等 新新なアイテアも



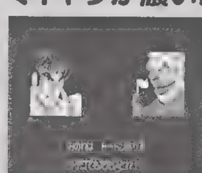
続編は溝口が主人公 ゲームモードのMIZOGUCHIとは…

溝口が主人公となり、盗まれたたこ焼き屋の看板を探して世界各地を飛び回る。ちなみに溝口は2007年にKOFで復活を果たしています。

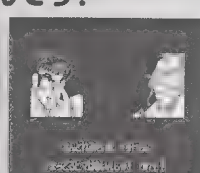
とにかくキャラが濃いんです!



溝口は28歳の高校生 自称喧嘩百段の大阪人



中ボスのクラウンはホモでオカマ 可愛い男の子が大好き



マットロックはパンクス ヘビメタが大嫌い

DATA ファイターズヒストリー

ハード/SFC
メーカー/データイースト
発売日/1994年5月27日
ROMカートリッジ2.5MB
定価/9800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1440円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiでの配信はないが投げ売りされているレベル。格闘ゲームとしてはCPUが強め。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動・ジャンプ
- Ⓐ Aボタン…中キック
- Ⓑ Bボタン…小キック
- Ⓧ Xボタン…中パンチ
- Ⓨ Yボタン…小パンチ
- Ⓛ Lボタン…大パンチ
- Ⓡ Rボタン…大キック
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



銀河一のビルダーを決める真剣勝負!!

超兄貴 -爆烈乱闘篇-

これほど好き嫌いが分かれるゲームは他にないだろう

やっぱり格闘ゲームって流行ったんだなぁ

超兄貴。究極のバカゲーと呼ばれる元祖は、シューティングゲームで知名度も圧倒的にそちらの方が高くVCでも配信されているが、SFC用に発売されたのは対戦型格闘ゲーム…いや、イロモノを前につけるべきか。

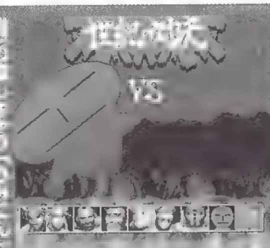
とにかく元々が異様な世界観のゲームであるからして、こちらも異彩を放ちまくり。どうせなら制服伝説プリティファイターが女子オンリーのように、超兄貴もガチムチ、ゴリマッチョ揃いの野郎オンリーにして欲しかったが、最初から女性キャラやゆるゆるなやつもいる設定の作品なので仕方のないところか。ちなみに戦闘は平地ではなく、浮遊して戦う独特のシステムであるため、よくあるストIIの模倣とは一味違う。体力ゲージの他にピストンゲージというものも搭載されており、攻撃やガードで減少するそれは腰を回して回復なんてシステムも一風変わっている。まあ、ピスト〜ン！とか叫ばないだけマシだが、子供がお母さんに見られたら家庭が気まずくなるヤバイ内容ではある。とはいえ、パンチ・キック・投げ・キャラ固有の必殺技といった格闘ゲームの基本はしっかり組み込まれている。

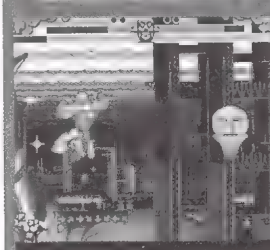
元はシューティングゲーム



PCエンジンで発売された

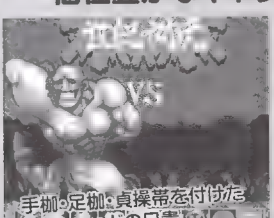
この作品でブレイクし、CDや漫画のメディアミックス展開もした。





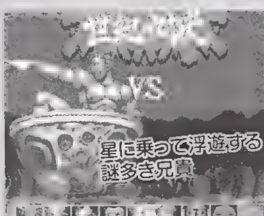
…人？だけゆるゆる感を醸し出しているうみにんは大人気キャラ。実は改造町人シュビビンマン3で生まれたキャラである。

個性豊かなキャラ達が自慢の肉体を披露



手枷・足枷・貞操帯を付けたスキンヘッドの兄貴

ADON



星に乗って浮遊する謎多き兄貴

ADAM

某プロテインウォーターの細マッチョ達が束になってかかっても粉砕されそうな濃いメンツ。元祖ではベンテンという女性キャラもいたのでそのまま収録されている。

DATA 超兄貴 -爆烈乱闘篇-

ハード／SFC
メーカー／メサイヤ
発売日／1995年9月22日
ROMカートリッジ2MB
定価／11800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1215円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

[illegible]価格だったりする。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…使用せず
- Bボタン…キック
- Xボタン…使用せず
- Yボタン…パンチ
- Lボタン…ガード
- Rボタン…ガード
- セレクト…[illegible]
- スタート…[illegible]



涙アリ、笑いアリ、小芝居アリの大冒険活劇…!?

おでかけレスターれれれのれ(^^;

主人公はヲタク系のひ弱な青年 なぜか南海の孤島を冒険するハメに

顔文字が入ったタイトルは後にも先にもこれだけ!?

おでかけレスターれれれのれの後についてる顔文字は、決して本書がふざけているからではありません。さすがはバカゲーのトップクラスに位置する作品。この顔文字も含めてのタイトル名なんです。見るからに洋ゲーぽいこのタイトルは、映画製作＆配給会社が母体のアスミックという会社から発売（ゲーム制作は外注）。同社は他にもLSDなど高値が付いたプレミアタイトルも出している。ちなみに関連会社ではピンポンやグーグーだって猫であるなどの邦画を配給していたりする。

さて、話をこのゲームの方に戻しましょう。主人公はSF好きのひ弱な青年という設定で名前がレスターと付いているものの、ネコ型ロボットがいないとなにもできないあの永遠のダメ小学生にホンのちょっとだけ似ている気がします。これだけでも見る価値十分といえますが、レスターくんはゲーム中頼んでもいないのに、腰をカックンカックンさせたり様々な小芝居を見せてくれるのです。正直ニヤリとしちゃいます。

このように些か狙いすぎなところがあるとはいえ、ゲームの中身はバカゲーにありがちな理不尽な難易度でクリア不能…といった類ではないので、結構まともな作り。アクションも普通に楽しめます。

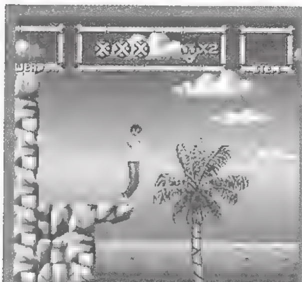
謎解き要素も多い



単なるアクションでは無く謎解き要素も存在。即死となるポイントも多数。

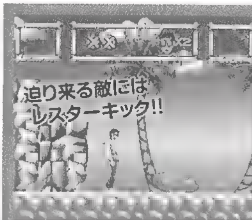
カニやカメといった敵に対してはレスターキックを炸裂させその場をやり過ごし（急がないとすぐ復活します）、危険な岩場は意を決して大ジャンプ！　でも、高所はゆっくり慎重に降りよう。あからさまに岩が置いてある箇所では、レスターくんに肉体労働をしてもらいましょう。そして捕まるとゴール前から中間地点くらいまで戻される鳥には要注意…と、こんな具合で1面が展開していきます。

次面以降は敵に対して石ころやブーメランなどの武器で応戦することも可能。ギミックを解かないと進めなかったり、即死ポイントも点在するため、いわゆる覚えゲーであるともいえます。手にした方は死んでもめげずに、ぜひ全9面クリアを目指してみてください。



ちょいちょい挟む無駄なアクション

貧弱な主人公という特徴を体現する小芝居アクションも本作品の見どころのひとつ。イラっとしないで生温い目でみてあげましょう。



基本攻撃はレスターキック。威力はカニすら仕留めるに至らない

DATA おでかけレスターれれれのれ(^^;

ハード／SFC
メーカー／アスミック
発売日／1994年9月16日
ROMカートリッジ1MB
定価／8900円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／4300円

Wiiヴァーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

中古ショップでも欠品している場合も多く入手はやや難。オークション系も探してみよう。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…レスターキック
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…アクション
- Yボタン…ダッシュ
- Lボタン…画面スクロール
- Rボタン…画面スクロール
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ

だけどHungry されどNo Money 世界の平和 守るため 進め 薔薇野郎

美食戦隊薔薇野郎



こめ+アイス=アイスクリーム丼 グルメの割になんでも食べます

薔薇野郎なのに女性がいるのはミス?

これは嫌いな人はまったく受けつけない（バカゲー全般にいえる）類のゲーム。内容はファイナルファイト系のベルトスクロールアクションで、敵を倒して食材を入手し、ステージクリア後に食材を組み合わせて調理→ライフ回復という一風変わったシステムを導入している。

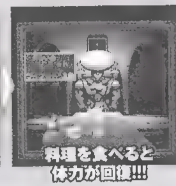
使用キャラによって料理の好みが設定されているため、同じ料理でも回復度合いが異なる。しかもすべての料理がライフプラスになるとは限らず、例えばきのこ＋きのこを選ぶとライフは－999になってしまう。これで直接ゲームオーバーになることはないが、次のステージは一撃でも喰らえばジ・エンド状態。攻略目的で遊ぶ際はプラスになる料理だけを選びたい。なお、得られる食材は敵の種類、どの技で倒したかによっても違う。

サラッとゲーム内容のことだけを述べてきたが、狙って作ったバカゲーだけにその個性は強烈。キャラ選択画面でLRを同時押しするとアイコンが自由に動かせるようになり、ぼんぢゅ～るの「ぢ」に合わせてスタートするともあいを使える裏技もある（アイコン位置次第で他の敵キャラでもプレイ可）。

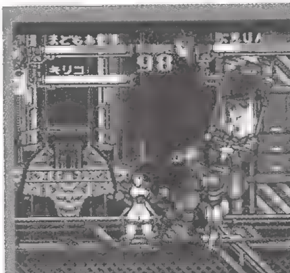
倒して拾って食べて回復!


敵を倒すと食材GET


ステージ終了後はディナータイム!!


料理を食べると体力が回復!!!

たくさん食材を集めても1回に選べる品目は2つ。残りは消滅となるので、その辺がちょっともったいなかったか。


シュールでおバカなタイトルだが格闘アクションとしての完成度は高い

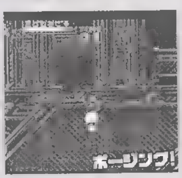
ゲーム攻略のポイントとなるのは、でんきを倒すことで得られるぶんしんのライフをボス戦まで温存できるか。これ意外と大切だ。

個性的すぎる薔薇野郎ワールド











Aボタンはポージング。特に深い意味はない。もあいを倒すと出てくるよしおはコサックダンスを仕掛けてくる。

DATA 美食戦隊薔薇野郎

ハード／SFC
メーカー／ヴァージンインタラクティブエンターテインメント
発売日／1995年9月29日
ROMカートリッジ2MB
定価／9800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／7300円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ポージング
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…使用せず
- Yボタン…攻撃
- Lボタン…コマンド
- Rボタン…コマンド
- セレクト…使用せず
- スタート…ポーズ



サウンドテストだけで大満足！

リブルラブル

目を閉じてサウンドを再生すれば ゲームが輝いていた時代が甦る

本当はゲーム本編も素晴らしい出来なのです

サウンドテストに大満足
ゲームは…オマケです



[illegible]分。ゲームは脳内再生すればOK

昭和の時代、ナムコが輝いていた時代…リブルラブルはそんな1983年にアーケードゲームとして発売された。

SFC版オリジナルの
間の抜けたデモ

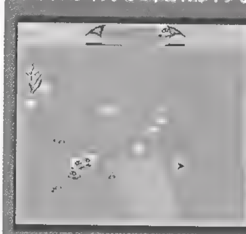


容量が余ったんで付けてみたんでしょうか…。完全な蛇足です。

ツインレバーにボタンなしという配置は、既にクレイジークライマー等で実現してはいたものの、やはり特殊なものであった。左レバーで赤い矢印（Libble）を、右レバーで青い矢印（Rabble）を操作するという手法は特異なもので、初プレイ時は二人で右・左を分担したという記憶がある。

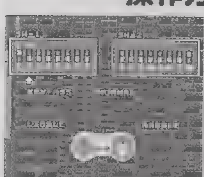
本作が非常に個性的で、斬新である点は御理解頂けたと思うが、更にその音楽に触れない訳にはいかないだろう。本作の軽快なサウンドはテレビやラジオ等でも使われることが多く、ゲーム自体を知らなくてもサウンドを耳にしたことがある人は多いはずだ。当時、ナムコがスポンサーであった「ラジオはアメリカン」という番組内で、ナムコ製ゲームの音が度々使用されていたのだが、中でもリブルラブルの音楽には歌詞が募集されたり、実際に「ナムコ・ビデオ・ゲーム・グラフィティ」内で「目蒲線の女」というムード歌謡になったりしたのである。おじさん嘘は言いません。このソフト絶対に「買い」だ！

マニアも納得の再現度
ジョイスティックが2本あればイケるかも…



もしもジョイスティック[illegible]本を固定 妄想は尽きない。

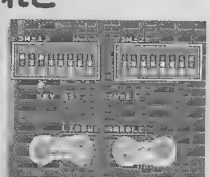
操作方法は色々あるけれど…



右の4つのボタンも
十字キー同様に扱うモード



コントローラー2本を縦握り
これがオススメ



驚異の上下逆転モード
コントローラーを置いて使う？

DATA リブルラブル

ハード／SFC
メーカー／ナムコ
発売日／1994年9月22日
ROMカートリッジ512KB
定価／6300円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／820円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

[illegible]ありなので難易度は高めです。

操作方法

✚	十字キー…Libbleの移動
A	Aボタン…Rabbleの移動
B	Bボタン…Rabbleの移動
X	Xボタン…Rabbleの移動
Y	Yボタン…Rabbleの移動
L	Lボタン…使用せず
R	Rボタン…使用せず
SELECT	セレクト…使用せず
START	スタート…ポーズ



インド神話がモチーフの正統派アクションゲーム

迦楼羅王

アクションゲームの王道的要素がギッシリ入ってる点が面白さに直結

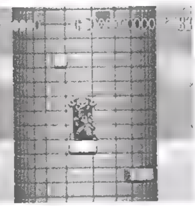
タイトルは読みづらいが盛り上げ方を心得た秀作

エピック・ソニーレコードといえばSCEとしてPS関連に向かうまではFCで超絶クソゲーを連発してたりしたわけだが、SFCで発売された迦楼羅王はかなりの名作。キャラゲーの多かった同社にしては珍しいオリジナルキャラで作られた横スクロールの正統派アクションゲームである。

インドの神話がモチーフになっている本作品は、極めて簡潔にストーリーを述べると魔神アシュラが魔族の王であるラバーナの復活を目論んでおり、それを阻止せよ的なお話。お約束のヒロイン役がさらわれるという点もしっかり押さえている。

ステージは全16面の構成。アクションに移行する際はマップを移動してステージを選択する方式だ。操作性も良く軽快。壁に張り付くなどのアクションも簡単にこなせるようになっている。通常攻撃とジャンプ、必殺技と使うボタンは3つなので、至ってシンプルである。ゲーム開始時の主人公はまだ真の力に目覚めていない設定ゆえ、要所で出てくるボスを倒すことで必殺技を会得していく…といったところが主なゲームの流れである。

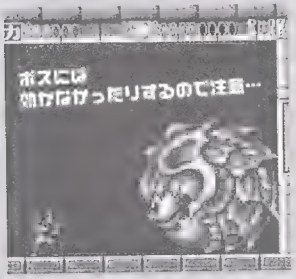
操作性は良いが激ムズ箇所も多数！

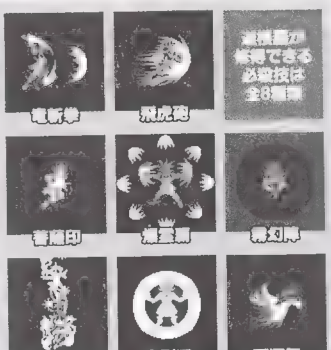


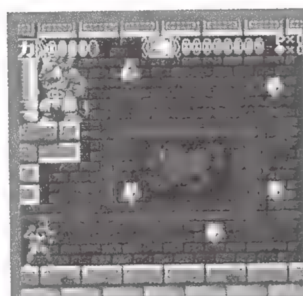
消える石段を連続ジャンプで駆け上がっていくなど、テクが必要な場面も！

難易度的に厳しい箇所もいくつか存在するが、落ち着いて繰り返し挑めば攻略可能なレベル。特定箇所で無限に残機を増やせる方法もあるので、臆せずトライしたい。

必殺技を使いこなそう







特定の場所で無限アップが可能

空の灯台にある部屋を出入りするだけでダイヤが取り放題になるので、これを利用して残機を好きなだけ増やせる（ダイヤ100個で1UP）。

DATA 迦楼羅王

ハード／SFC
メーカー／エピック・ソニーレコード
発売日／1994年2月18日
ROMカートリッジ1MB
定価／8900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1540円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

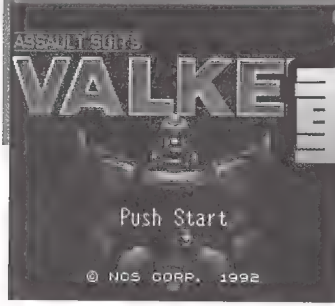
バランスの取れた難易度で、メジャータイトル以外の数少ない良作。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…使用せず
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…必殺技
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…必殺技選択
- R Rボタン…必殺技選択
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

アサルトスーツを駆使し宇宙空間を駆ける!

重装機兵ヴァルケン



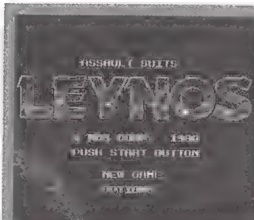
関連作品のレイノスと並んで名作と呼ばれるロボットモノ

月面資源を巡り第4次世界大戦が勃発!

ん？これは知らない内に出てた機動戦士のゲームか…と思えなくもない舞台設定に危険なニオイを察知するも、やってみると結構優秀なアクションシューティングだったりする重装機兵ヴァルケン。ぶっちゃけスーパーファミコンのガン●ムゲームは酷いのばっかりだしね。悪意はないけどつい警戒しちゃうんです。

ヴァルケンはメガドライブで発売されたレイノスの外伝的作品。しかしどちらのタイトルも後に続編が発売されている。本書掲載の2ハードに限定してとなると、ストーリー性はレイノス。アクションの迫力などはヴァルケンといったところだろうか。戦闘中に画面下のウインドウが開き、オペレーターや仲間とコンタクトを取る演出が発生する様子はさながらロボットアニメを見るかのよう。これは臨場感があっていい。

アサルトスーツ（ロボット）の操作は弾の発射角を調整しながら攻撃するので少し慣れが必要だが、そう難しいものではない。強制スクロール面を除いてはRボタンで全方向の弾を防御可能なシールドを活用していけばそれほど苦労せずにクリアできるだろう。なお、ミッションの成功如何でエンディングは変化する。



1992年にメガドライブで発売された「重装機兵レイノス」のスピンオフ作品

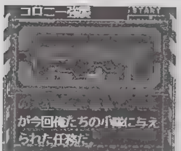
本作はレイノスよりも前の時間軸設定。ちなみにレイノスは難易度高し。

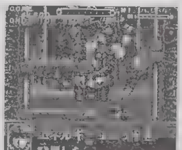


ステージによっては無重力となるためシューティングゲームの要素も持つ

強制スクロールで進む面もあり、ここでは完全にシューティングゲームが展開。隕石に挟まるとアサルトスーツ大破となるので注意。

宇宙空間を舞台にスペースコロニーなどが登場

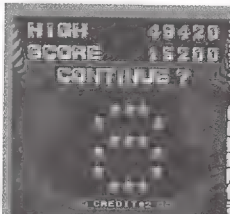






有名ロボットアニメの影響が色濃く感じられる世界観

アサルトスーツの発進シーンがあるなど、リアルロボットアニメをかなり意識した内容だが、作りはしっかりしている。



コンティニューは回数制限付き

コンティニューは回数制が導入されているため、大事にプレイするよう心掛けたい。

DATA 重装機兵ヴァルケン

ハード／SFC
メーカー／メサイヤ
発売日／1992年12月18日
ROMカートリッジ1MB
定価／8800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1155円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

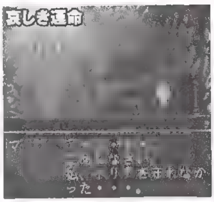
操作方法

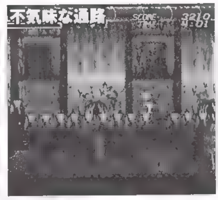
- 十字キー…移動&攻撃角
- Aボタン…ダッシュ
- Bボタン…ジャンプ
- Xボタン…武器交換
- Yボタン…攻撃
- Lボタン…攻撃角固定
- Rボタン…防御
- セレクト…メニューを表示
- スタート…ポーズ&マップ

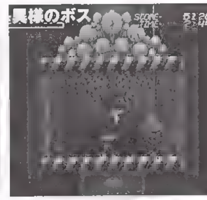


シンプルな操作性と濃密なストーリーを持つ秀作
魔獣王

真のエンディングの内容は未プレイ人には絶対に秘密!







ゲーム全体を押し包むダークでグロテスクな雰囲気

最小限のテキストで語られる秀逸な物語

開始直後、プレイヤーはいきなり悲惨な事実を告げられる。親友の裏切り。妻の死。娘の危機。暗い…あまりにも暗いストーリーである。いきなりテンションが下がる展開だが、ゲームを進めると更にダークな気分になる。SFCの性能を充分に引き出し描かれた、美しくも気味の悪い背景＆グロテスクな敵がプレイヤーを待ち受ける。背景にぶら下がった物体が人間だと気付いたときは正直引いた…。

人を選ぶ世界観だが、それを補うのがアクションの軽快さ。十字キーとB&Yボタンしか使用しないが、二段ジャンプや前転などの動きが可能。斬新さは無いが、適度に歯ごたえのあるステージ構成とも相まって、アクションにハマる内に、このゲーム独特の世界観に引き込まれてしまう。

そして、最初のボスを倒し呪いのクリスタルを取ると、また物語が動き出す。それまで普通の人間だった主人公アベルが、魔獣へと変化するのだ。更に、この変化後はある特定の敵を倒し、喰らうことで体力が回復…。ここまでエグい設定を見せつけられれば、どんなプレイヤーでも感じるものがあるだろう。

ステージを進め、より危険な敵を倒し、アベルが新たな魔獣の力を得るほど感じる悲劇の予感。娘は助けられるのか。助けてもアベルは人に戻れるのか。そしてラスボスは…!?

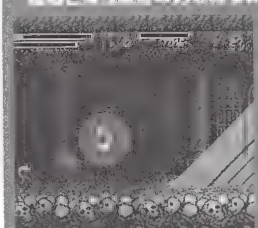
衝撃のエンディングは 2 種類。是非、真の結末にたどり着いて貰いたい。



下＋Bで前転。ジャンプ後下＋Yで下突き。Y長押しで溜め撃ちも可能

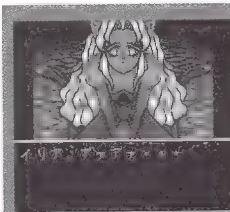
使用するのは2ボタンのみだがアクション性は高い

人の姿のまま戦うか



クリスタルを打ち落としたときの色

変わる。



ルの使用方法、タイトルが真のエ

DATA 魔獣王

ハード／SFC
メーカー／ケイエスエス
発売日／1995年8月25日
ROMカートリッジ1.5MB
定価／10800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3000円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

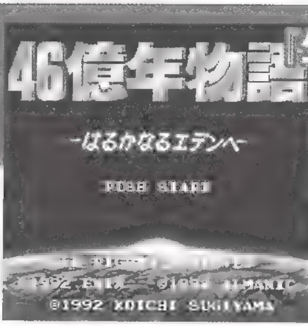
★ゲーム難易度

★入手難易度

無限コンティニューが可能なので、根気があればクリアは難しくない。是非手に入れて貰いたい一本。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…使用せず
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ



46億年物語 -はるかなるエデンへ-

『生物の進化』という斬新かつ壮大なSTORY

最終的に目指すのは人類? 進化の旅を堪能しよう

ひたすら『倒す→食べる→進化』の繰り返しで目指すは!?



哺乳類や鳥類に進化可能 隠しルートも存在する!!

進化システムに関連してクリスタルも必要に応じて取っていこう。赤は一定時間通常の進化ではなれない生物に変身できたりする。

まさに弱肉強食の世界 喰って喰って喰いまくれ!

46億年物語（THE進化論）の名で先に発売されたのはPC版のRPGで、SFC版はゲームシステムを大幅に変更しはるかなるエデンへというサブタイトルがついた。また、いずれの作品も旧エニックスが発売したゲームとあって、音楽はドラクエでお馴染みのすぎやまこういち氏が担当している。

地球の生命誕生から進化を描いた作品と聞くと、なにか重いテーマのゲームを連想しがちだが、内容は明るいアクション（RPG要素も含む）。主人公は画面に出てくる生物をひたすら食べてEVO.Pを稼ぎ、そのポイントを使って自身の部位を進化させていく。これも一見すると残虐に思えるが、食べられた生物は肉（アノ肉みたいなやつ）となって表示されるのでグロシーンの心配などは皆無である。

全5章からなる進化の旅は始めに魚類からスタート。ここは大筋のゲーム概要を説明してくれるパートでもある。まずはいろいろ試してみてゲームに慣れよう。物語が進むとやがて陸に上がり自身も両生類から恐竜へと進化の道を辿っていく。進化の過程については、例えば両生類から爬虫類になるか、鳥類になるかといった風に、どう変化させるかによってなれる生物にも違いが出てくる。やり方によっては人類を選択することだって可能だ。進化を行うと当然外見にも変化が起こるので、あまり適当な組み合わせを選んでしまうと奇妙な見た目の生物を産み出すことにもなりかねない。一部のマニアはそれを目的で楽しんでたりもする。

全体の評価としては他に類を見ないタイプのゲームでも、後半のシナリオが微妙。やろうと思えば数時間でクリアできてしまうほど簡単な内容。アクションパートが単調…とやや不満の声が多い。そういった点を踏まえると、どちらかといえばライトユーザー向けのゲームなのかもしれない。

章を重ねる毎に進化する

- 第1章 魚類時代（5億～4億5千万年前）…クラドとストロマトライト
- 第2章 両生類時代（3億～2億3千万年前）…緑と昆虫たち
- 第3章 恐竜時代（2億～6千5百万年前）…絶滅への道
- 第4章 氷の時代（6千5百万年～3千6百万年前）…新たなる旅立ち
- 第5章 哺乳類時代（2千6百万年～3百万年前）…エデンへ‥

各章にはボスが存在する



自分の形態にもよるが、ボス戦もそんなに難しくはない。倒すと次の章へ。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…キャンセル
- B Bボタン…決定
- X Xボタン…食べる
- Y Yボタン…攻撃
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…メニューを表示
- START スタート…ポーズ

DATA 46億年物語-はるかなるエデンへ-

メーカー／スクウェアエニックス
発売日／1992年12月21日
ROMカートリッジ1.5MB
定価／9600円

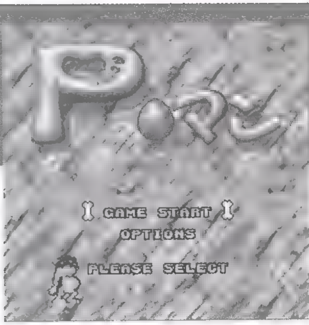
入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5340円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度
入手難易度

中古価格は店舗価格がまちまちなのでなるべく安いところを見つけましょう。



設定も動きもストーリーもちょっと変な一作

P-マン

**恐竜に食料庫を襲われみんな腹ペコ
狩りじゃなくてホネを取りにいく**

やや強引な設定だがアクションは面白い

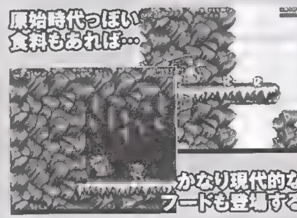
原始時代と思しき設定のアクションゲームはスーパーファミコンでも結構出ていて、このP－マンもその内の1本。発売元のケムコは海外の移植作品を多く手掛けており、スパイVSスパイあたりが有名である。

こん棒をブンブン振り回す動きがヘッドバンキングをしているようにも見える主人公サムは、恐竜達に食料を食べ尽くされてしまったおかげで腹ペコ。この時代では恐竜のホネが通貨になっていて、キョウリュウノハカにはそれがたくさんあるから食料を買うためにもちょっくら行ってこい。みんなも腹ペコでこのままじゃ村ヤバスだし、報酬に娘をやるからと長老に命じられるのだった。さすがに本当にヤバスとは言わないがなんでカタカナが混じってるのかというと、ゲーム中に出てくるヒントや会話がすべてカタカナだから。コレガナントモヨミヅライ…。

横スクロールで展開するゲームは、わかりやすくいえば進化した冒険島みたいな感じ。全体的な難易度はやや高めである。ステージには食べ物が配置されており、大きな食べ物ほど取るとスコアアップする。単にクリアだけを目指すならライフにも関係しないので無視しても構わないが、クリア率に影響するのと手ぶらだとステージクリア時に長老に怒られてしまう。

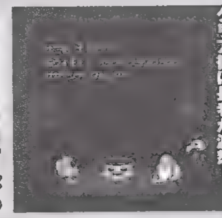
食料を集めることも目的の一つ

結構そこらじゅうに食べ物落ちてるし、みんな拾って喰えばいいんじゃ…と思いながらもフードや宝石を集めながら恐竜の墓を目指す



原始時代っぽい食料もあれば…

かなり現代的なフードも登場する



シッカリ集めないとステージクリア後に長老が激怒！

裏技でステージセレクトが可能

■手順1
オプション画面で「EXIT」を選択しLボタンとスタートボタンを押す

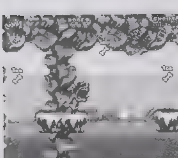
■手順2
タイトル画面で「GAME START」を選択しRボタンとスタートボタンを押す

■手順3
ゲームスタート後スタートボタンでポーズ中セレクトボタンを押す



壁にブチ当たったらステージセレクトでパスしちゃうのもアリ。

ユニークなアクションを持つゲーム



叫ぶ（敵を一掃）



四つんばい（ダッシュ）



眺める（ルート確認）

シャウトを使うと敵を一掃することが可能。やっぱり制作者はロックが好きな人だったのかな？

DATA P-マン

ハード／SFC
メーカー／ケムコ
発売日／1995年6月23日
ROMカートリッジ1MB
定価／9200円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1465円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

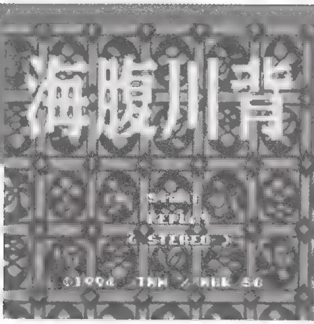
購入はカセットを求めるのみ。ただし、激安価格で購入することも可能。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…叫ぶ
- X Xボタン…使用せず
- Y Yボタン…攻撃orダッシュ
- L Lボタン…眺める
- R Rボタン…眺める
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

根強い人気が背けるアジのあるゲーム性

海腹川背



投げて縮めて飛び回る!
爽快ラバーリングアクション

他にない動きが出来る斬新なタイトル

本作の主人公は海腹川背。タイトルと同名の女の子だ。制作者からもファンからも愛情を込めて「川背さん」と、呼ばれている彼女と彼女の持つ釣り竿を操り、各ステージに配された扉を目指し攻略していくのが本作の目的。

川背さんの持つ釣り竿とルアーを結ぶ糸はゴムの様な特性を持ち、自在に伸び縮みする。また、実際のリールの様に糸部分を巻き取ったり、繰り出すことも可能だ。これらの特性を十分に引き出すことで、様々なアクションが生み出される。基本的なところでは、天井や壁に引っかけ、巻き取りを利用し高い場所に昇る。ルアーを支点として振り子を作り、遠い場所に渡る。縮む力を利用して支点としたルアーよりも高く飛び上がる。などがあるが、どんな動きが出来るかはプレイヤースキルに大きく左右され、始めたばかりの頃は、満足に振り子を作ることすら出来ないだろう。試行錯誤しながら腕を磨き、新たな技を覚えつつ従来の動きの精度を上げて行く。これが海腹川背の醍醐味なのだ。

文章にするのはなかなか難しいが、一度プレイしルアーを飛ばして貰えば本作の魅力がわかるはず。アクション部分以外でもフィールドをうろつくリアルな魚介類や、川背さんの可愛らしい動きも魅力的。取っつきにくいジャンルのゲームだが、面白さは保証。スルメのごとく噛めばかむほど味のでる優良タイトルだ。

伸縮するルアーを使ったラバーリングアクションゲーム



ビヨ～ンビヨ～ンと伸び縮みするゴム部分がこのゲームの肝。

あまり可愛くない魚介類が敵



デカイ上にどれも妙にリアル…正直怖い

おたまじゃくしは最初に登場するボス。本作のボスは倒すことができず、攻撃を避けながら去るのを待つしかない。

クリアには様々なテクニックが必要



「振り上がり」は振り子からの派生技。コツを掴むまではなかなか難しいが、非常に良く使う技なので是非自分のものにしたい。

DATA 海腹川背

ハード／SFC
メーカー／TNN
発売日／1994年12月23日
ROMカートリッジ1MB
定価／9800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／7500円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

PSPでも発売されたがそちらの評判は悪い。やや高めだがSFC版を手に入れたい。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…フック
- B Bボタン…ジャンプ
- X Xボタン…ジャンプ
- Y Yボタン…フック
- L Lボタン…使用せず
- R Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

※↑↓はルアーの伸縮



CONTENTS of MEGA DRIVE

マリオの対抗馬として北米でスマッシュヒット

ソニック・ザ・ヘッジホッグ



過去にはF1マシンやJリーグのユニフォームにもその姿が描かれた

生まれは日本 育ちはアメリカ!?

任天堂がマリオならセガはソニック。ヒゲVSハリネズミ。お互いに発展を重ね独自の路線を走ってきたが、最近ではマリオ＆ソニックと大乱闘スマッシュブラザーズXのWiiソフト２作品で共演も果たしている（SFC版スーパードンキーコング２では、ゴミ箱の横にソニックの靴らしきものが映っている）。

そのマリオと並んでいまや世界でもっとも有名なゲームキャラクターにまで成長したソニックだが、当初国内ではそこまでメジャーな存在ではなかった。それはメガドライブのシェアが関係している。

マリオよりも起伏に富んだステージ構成が特徴



スピード感を活かすためにコース

メガドライブの国内における販売台数は約358万台。これは苦戦とされているプレイステーション３の販売台数が4年間で約300万台（数字は09年3月時点での推定販売台数）であることと比較すると、決して成功とはいえない数字である。それだけファミコンとスーパーファミコンのシェアが突出していたわけだが、反面海外では前記２ハードと遜色のない売り上げを残している。そのキラータイトルはもちろんソニック。マリオシリーズとの差別化を図るため、スピード感を前面に押し出したスタイルが非常に高い評価を得たのであった。

シリーズ作品	
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	MD
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	MD
ソニック・スピンボール	MD
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	MD
ソニック&ナックルズ	MD
ソニック3Dブラスト	MD

海外でのメガドライブ大躍進の立て役者

ハード売り上げ台数

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
FC	1923万台	4255万台	6178万台
SFC	1715万台	3187万台	4902万台
MD	358万台	3074万台	3432万台
PCE	392万台	——	392万台

北米ではジェネシスとして販売され、スーパーファミコンと肩を並べるほどの人気に。そのきっかけを作ったのがソニックなのである。



ソニックの疾走感とキャラクターは北米で大ウケしMD本体もヒットした



大リングに触れれば スペシャルステージがスタート

スペシャルステージではカオスエメラルドの取得が目標。これを6個集めることで真のエンディングが見られる。

DATA ソニック・ザ・ヘッジホッグ

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1991年7月26日
ROMカートリッジ512KB
定価／6000円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／415円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

Wiiでシリーズ揃って配信中。死ににくいがスピードの速さに目が付いていかないことも。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…ジャンプ
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

ソニック裏技コレクション

ソニック・ザ・ヘッジホッグ

サウンドテスト&ゾーンセレクト

タイトル画面で上・下・下・下・左・右の順に押しAを押しながらスタート

無敵&エディットモード

タイトル画面で上・C・下・C・下・C・下・C・左・C・右の順に押し
Aを押しながら スタートを押す（ゲームが始まるまでAを押し続ける）
ゲーム中にBを押すとソニックがリングに変化
さらにAを押すと別のキャラにチェンジ・Cを押すと画面上に配置

エンディングを見る

タイトル画面でCを6回・上・下・下・下・左・右の順に押す
リセットしてタイトル画面を出し上・下・下・下・左・右の順に押し
Aを押しながらスタートを押す
サウンドセレクトの ナンバーで[9E]を選ぶとスタッフロールに
[9F]を選ぶとエンディングになる

スロー・コマ送りモード

タイトル画面でC・C・上・下・下・下・左・右の順に押してから
ゲームを始めると ポーズ中にスロー・コマ送りが可能になる
ポーズ中の操作:A・リセット　B・スロー　C・コマ送り

真のエンディング

ゾーンセレクトでスペシャルステージを選び
カオスエメラルドを取ってリセットすることを6回繰り返し
最終ステージをクリアするかエンディングを見る裏技を使うと
真のエンディングを見ることが出来る



リングが守ってくれるおかげでそれほど難しいゲームではないが、どうしてもクリアできない場合は裏技を使ってエンディングを見ることも可能だ。

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

ゾーンセレクト

オプション画面のサウンドテストで19・65・09・17の順にサウンドを聴く
次にカーソルをサウンドテストに合わせたままスタートを押し
タイトル画面に戻ったら カーソルを1プレイヤーに合わせて
Aを押しながらスタートを押すとサウンドテストの項目を含んだ
ゾーンセレクトができるようになる
更にゲーム中にスローとコマ送りが可能

カオスエメラルドを揃える

ゾーンセレクトのサウンドテストで04・01・02・06の順にサウンドを聴く
次に好きなゾーンにカーソルを合わせAを押しながらスタートを押す

エディットモード

ゾーンセレクトのサウンドテストで01・09・09・02・01・01・02・04の
順にサウンドを聴き好きなゾーンにカーソルを合わせ
Aを押しながらスタートを押す
A…とキャラチェンジ・B…プレイ再開・C…キャラ設置

スーパーテイルスに変身

ゾーンセレクトのサウンドテストで04・01・02・06・01・09・
09・02・01・01・02・04の順に聴く
それから好きなゾーンにカーソルを合わせAを押しながらスタートを押す
ゲームが始まったらリングを50個以上集めジャンプして
スーパーソニックに変身。次にキャラチェンジでアイテムボックスを設置し
それを壊すとスーパーソニックが スーパーテイルスに変身する

コンティニュー回数が14回になる

オプション画面のサウンドテストで01・01・02・04の順にサウンドを聴く
そのあとプレイヤーセレクトにカーソルを合わせてスタートを押す
するとコンティニュー 回数が14回に増えている

ソニック・ザ・ヘッジホッグ3

サウンドテスト ※1

「セーガー」の声の後ソニックが飛んで来はじめてから
タイトル画面になるまでに上・上・下・下と押して上を素早く連打
リングの音がすれば成功となる
メニュー画面で上下を押すとサウンドテストが追加される

連続1UP ※4

LAUNCH BASE ZONEのACT1が始まってすぐの警報機に
ソニックが重なるように立たせ下を押しながらAを押して
スーパースピンダッシュの状態にし下を押しっぱなしにしていると
警報が鳴り続けて敵がどんどんソニックにぶつかってくる
16匹目以降の点数が1万点になるので5匹倒すごとに連続で1UP

速いスーパースピンダッシュ

下とA(orBorC)を押してスーパースピンの体勢になっているとき
A(orBorC)を連打するとさらに速いスーパースピンダッシュができる



素早く正確な
操作が要求される



手動エレベーターは
ココにある

裏技の使用で楽しみの幅が広がる

ロックオンシステムでカートリッジをドッキングできるため、ソフトの組み合わせにより裏技のやり方も異なる。

ソニック&ナックルズ

ゾーンセレクト ※2

ゲームを始め最初のマッシュルームヒルゾーンにある
手動エレベーターにつかまったまま左・左・左・右・右・右・上・上・上の順に押す
リセット(もしくはポーズ中A)してタイトル画面でAを押しながら
スタートするとゾーンセレクトの画面になる

エディットモード ※2

上記のゾーンセレクトの裏技を使用した後マッシュルームヒルゾーンを選択し
手動エレベーターにつかまったまま左・左・左・右・右・右・上・上・上の順に押す
リセットを 押しデータ選択画面でAを押しっぱなしにするか
ゾーンセレクトでAを押しながらスタートを押してゲームを始める
通常モード:A…重力反転　B…モード切替　C…ジャンプ
配置モード:A…キャラチェンジ　B…モード切替　C…配置

サウンドテスト ※3

ゲームを始め最初のエンジェルアイランドゾーンにある
左右に揺れているロープにつかまったまま
左・左・左・右・右・右・上・上・上の順に押す
リセット(もしくはポーズ中A)してタイトル画面に戻る
メニュー画面で上下を押すとサウンドテストが追加される

おまけゲーム

ソニック&ナックルズにソニック1を差し込んでゲームを始めると
「NO WAY!」と 表示されA・B・Cを同時に押すと
「GET BLUE SPHERES!」というおまけゲームがプレイできる

ゾーンセレクト&サウンドテスト

ソニック&ナックルズにソニック2を差し込んでタイトル画面で
上・上・上・下・下・下・左・右・左・右の順に押しAを押しながら
スタートを押すとゾーンセレクトとサウンドテストの画面になる

※1…ソニック・ザ・ヘッジホッグ3のソフト単体の場合
※2…ソニック&ナックルズのソフト単体の場合
※3…ソニック&ナックルズ+ソニック3の場合
※4…ソニック・ザ・ヘッジホッグ3のソフト単体orソニック&ナックルズ+ソニック3の場合

任天堂やソニーのハードにも ハリネズミ旋風が巻き起こった

セガのハード撤退は残念だったが…

高速でステージを駆け回るスピードアクションが認められ海外、特にアメリカ市場において成功を収めたソニックは、やがて日本でも相応の評価を受けるようになる。

セガサターンにドリームキャスト。いわゆる第5～6世代と呼ばれるメガドライブの次世代にあたるハードからは、１本で数種類のソニックが遊べるコレクション系も多く見られるようになり、新作は3D化しダークサイドのキャラも登場。多目的なアクションに進化していった。プレイステーション２やゲームボーイアドバンスなど、セガ以外のハードでプレイできるようになったのも大きい。そんなに遠い昔の話ではないが、他ハードへの参戦でソニックの認知度を広めていったのだ。

最新ハードでもソニックシリーズが発表されている



セガの看板キャラとして定着



外伝的シリーズも多数発売されている

ソニックスピンボール



ソニックをボールに見立てたピンボール

ソニック3Dブラスト



ソニックが主人公のクオータビューの3Dアクション

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1992年11月21日
ROMカートリッジ1MB
定価／6800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／400円

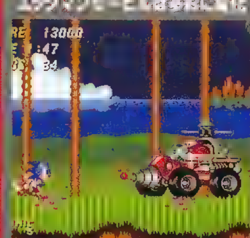
Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

カオスエメラルドでソニックが覚醒！

ソニック２は操作にスピンダッシュが追加されたことにより前作よりもさらに疾走感が増し加速度満点のゲームに仕上がっている。

本作ではテイルスが仲間に加わり、ソニックに帯同してステージを進んでいく。基本的には勝手についてくるだけだが、２コンを使って操作することも可能。また、オプション設定でテイルスのみのプレイもできる。

スペシャルステージでカオスエメラルドをゲットし真のエンディング…というのは前作と同じだが、今作では７個集めた状態でリングを50個以上所持していればスーパーソニックに変身できる（要ジャンプ）。各ゾーンの最後には様々なメカに乗ったエッグマンとの戦闘も挟むようになった。



テイルスが新たに参戦した



ソニック・ザ・ヘッジホッグ3



ハード／MD　メーカー／セガ
発売日／1994年5月27日
ROMカートリッジ2MB
バッテリーバックアップ
定価／5800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

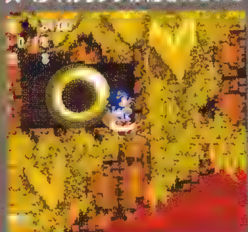
中古ショップで購入
平均購入価格／400円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゾーンのルートが広大になり ライバルキャラも登場

バックアップ機能が備わったソニック3では、ライバルのナックルズも登場しこれまでにないほどのボリュームで提供することを予定していたが、容量の限界で作品を分断する進路変更を迫られた。そこで物語を前後編に分けて提供することになったのである。従ってこの作品はソニック＆ナックルズとの連作前編なのである。

今回も行動はテイルスと一緒。テイルスは2コンのボタン連打で空を飛べ、ソニックはそれに掴まって普段行けないところへも移動できるようになった。



スペシャルリングは隠されている

スペシャルステージへ行けるリングはゾーンのどこかに隠されてる方式になった



今回も敵はやはり ドクター・エッグマン

マリオはクッパ、ロックマンはワイリーといったように、ソニックもまたエッグマンと戦い続けるのであった。

ソニック＆ナックルズ



ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1994年10月18日
ROMカートリッジ2MB
定価／7800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲームとゲームの 衝撃ドッキング！

というわけで3に続いてソニック＆ナックルズ。この作品では上記で述べたソフト分断の関係で、新たに開発されたロックオンカートリッジが採用されている。

ゲームはソニックかナックルズを選んでプレイ。基本システムは特に変更ないが、単体か他のカートリッジを装着しているかでできることが変わってくる。3を差せばナックルズと続けてプレイすることも可能だ。



ロックオンカートリッジ

ソニック＆ナックルズのカセットにソニック3のカセットを差し込むことで2本のゲームを通してプレイ出来る

ソニック＆2やその他のMDカセットを差し込んだ場合も様々なステージでプレイすることが可能だ



ナックルズのみのアクションも

3を差した場合はそちらでもナックルズが使えるようになる。





鎧とパンツがトレードマークの不死身のヒーロー

大魔界村

装備とアクションがグレードアップ！
当然敵もグレードアップ…

あのう、やっぱり助けに行かなきゃダメですか？

激ムズアクションの定番、魔界村シリーズの2作目である大魔界村。ストーリーの挿入シーンがないため、いきなりゲーム開始となるが、今回はプリンセスがさらわれるどころか、大魔王ルシファーに魂を奪われ息絶えるという衝撃の話の元にアーサーが魔界村に入村。どうか歓迎はお手柔らかに。

しかし、そんな切な願いも虚しくあちらは最初から本気と書いてマジ。ハゲタカに追い掛けられ、大量の食人花に襲われ初っぱなから猛ピンチの連続。ただし、アーサーも前作までの俺じゃねーぜ！と黄金聖衣…じゃなくて黄金の鎧で対抗。攻撃ボタンを長押しすることで武器によって異なる魔法を使えるようになったのだ。これで憎いあいつも…そういえば1面には出てこないな。と思ったら2面で出てきたレッドアリーマー！しかもキングになってるし。

今回もまた鎧の下はパンツ一丁



アーサーはトランクス派。下着姿が

シリーズ作品

魔界村	FC
超魔界村	SFC
大魔界村	PCE

鎧なしで敵の攻撃を受ければ即座に白骨と化す



鎧のありがたさが身に染みるゲーム。



十字キー上+Bで上への攻撃が可能になったジャンプ中なら下への攻撃も可能

上に攻撃できるおかげで鳥系の敵に対応しやすくなった。下に撃つ場合はジャンプ中に十字キー下+Bを。

7種類の武器で魔王に挑む

槍	最初から所持しているスタンダードな武器
短剣	3連射可能でスピードも速く最も使いやすい
たいまつ	射程は短いが火柱でも攻撃が可能·使いにくい
イカルスの盾	しゃがんで撃つか上り坂では地形に沿って飛ぶ
斧	斜め前に貫通する斧を投げる·連射は出来ない
ソード	剣をその場で振る·リーチが短く攻撃力が高い
サイコキャノン	2周目にしか登場しないラスボス用武器

クセのある武器が多くたいまつはハズレに近い扱いにくさ。ソードも上級者が振り回す武器である。

DATA 大魔界村

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1989年8月3日
ROMカートリッジ640KB
定価／5800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1530円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

激ムズゲームとして知られるが、意外に理不尽なやられ方は少ない。覚えて上手くなるゲーム。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃·魔法
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

黄金の鎧を身につければ魔法を使うことが出来る



攻撃ボタンを押しっぱなしに

黄金の鎧は宝箱から出現する

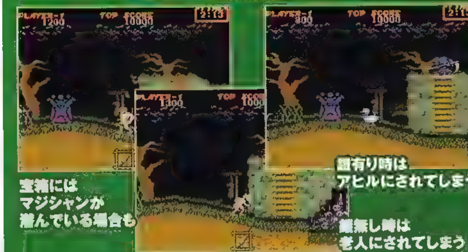
魔法が炸裂!

メーターがMAXになったらボタンを離す

どんな魔法が使えるかは武器次第。使いづらい武器の方が強力だったりする。

魔法の種類は装備している武器で変化する	
槍	槍に落雷を受けて左右に飛ばす
短剣	自分の分身を作り出して攻撃する（時間制限あり）
たいまつ	青い火の玉が左右斜め上方向に飛んでいく
円盤	アーサーの前に鏡が発生し敵の弾を防ぐ
斧	アーサーの周囲で大爆発が起こる
剣	雷の龍が画面内を飛び回る
サイコキャノン	黄金の鎧を着用時には武器の飛距離と速度が上がり敵の通常弾を打ち消す

宝箱には危険が潜む



宝箱にはマジシャンが潜んでいる場合も

鎧有り時はアヒルにされてしまう

鎧無し時は老人にされてしまう

パンツ時に渇望していた宝箱キター！で、開けてみると中身はマジシャン。法則性がありパンツ時はマジシャンが出やすいのだ。本当に勘弁してください。

宿敵レッドアリーマー



本作最初の強敵との遭遇

2体同時は勘弁して下さい

読めない動きでプレイヤーを苦しめるレッドアリーマーは2＆5面で登場。背景のガイコツの山がイヤすぎる。

魔界村



ハード／FC
メーカー／カプコン
発売日／1986年6月13日
ROMカートリッジ128KB
定価／5500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1200円

Wiiバーチャルコンソール配信
500Wiiポイント

憎いあいつとの戦いもここから始まった

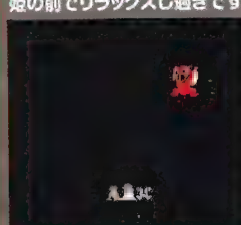
アーケードで大人気だった魔界村を移植したのはファミコン。当時初めて1Mロムを使用したこともあって、同時期に発売されたファミコンソフトの中では優秀なグラフィックだった。

無論、子供を震え上がらせるのに十分な難易度であったことは言うまでもなく、1面のレッドアリーマー越えも果たせないままカセットは友達の家を転々としいつの間にか行方不明になることも…。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…ジャンプ
- Bボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

姫の前でリラックスし過ぎです



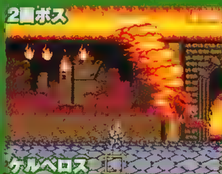
なぜ[illegible]大人になると余計なことを考えてしまうからいけない。



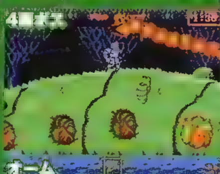
[illegible]パンツをはいているア

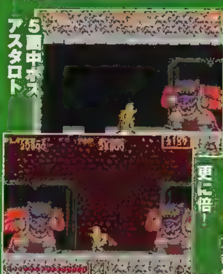
ステージボスは強豪揃い









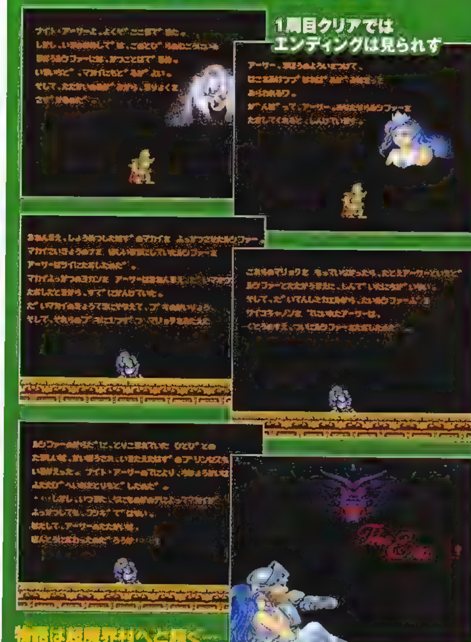




ベルゼバフを倒せば1周クリア

ステージボスは無気味で涙がちょちょぎれる相手ばかり。3年前にやっつけたはずのアスタロトが2人っておい！

2周すればエンディング



物語は超魔界村へと続く…



大魔界村

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2400円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

PCエンジンでも出ています

PCエンジン版はアーケードをほぼ完全移植した内容なので、白馬に乗ったパンツマンの目の前でプリンセスの魂が奪われるオープニングシーンも見られる。メガドライブ版と比較して倍近いロム容量を積んでいるおかげで発色数や背景の描き込みもバッチリ。バーチャルコンソールで遊べる環境があるなら、こちらをダウンロードする方がいいだろう。

移植度はかなり良好



[illegible]クロールも可能にしている。

難易度はやはり高め



ハードが違うから難易度も[illegible]は甘い。もちろん2周制だ。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
- Ⅱ Ⅱボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- RUN ラン…ポーズ

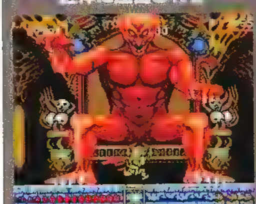
クリア時に味わう達成感は何物にも代え難い

地獄の総決算セール開催 5面はまさに修羅場

2面以降も難関がてんこ盛りだが、5面は敵の本丸だけあってエグイ難易度。命からがらどうにかレッドアリーマーキングを倒して（恐ろしいことに5面は4匹出てきます）よっしゃ！とハイテンションで向かった先ではアスタロトと再会。もはや貴様なんぞ俺様の相手じゃないぜとさらに進んでいくと、1面ボスの体ナシVerが。そしてその先にはまたアスタロト。しかも×2!?で、それも気合いで倒したらプチボスラッシュを経てやっとベルゼバブと対決…。

こんな感じで進行していくわけだが、ちょっぴり嬉しいのは再会したボス達が通常よりも弱体化していることである。ちなみに2周目はベルゼバブ戦までにサイコキャノンを取っておかないとルシファーと戦えない。

ラスボスは大魔王ルシファー 巨体に圧倒される



最新作「極魔界村改」



どうしてもクリア出来ない! そんな時は裏技をどうぞ

ラウンドセレクト

オプション画面に4回入りタイトル画面で
Aボタンを16回押してから十字キーを
上・上・下・下・左・右・左・右と入力
効果音が鳴ったら成功
その後、以下のコマンドを入力しながら
スタートボタンを押す

1面後半	A	4面前半	左
2面前半	上	4面後半	左+A
2面後半	上+A	5面後半	右
3面前半	下	5面後半	右+A
3面後半	下+A	6面	右下

無敵

オプション画面に4回入りタイトル画面で
Aボタンを4回押してから十字キーを
上・上・下・下・左・右・左・右と入力
効果音が鳴ったら成功
その後、Bボタンを入力しながら
スタートするとアーサーが無敵になる



穴に落ちたり即死系の攻撃を受けた場合は無敵ではない

超魔界村



ハード／SFC
メーカー／カプコン
発売日／1991年10月4日
ROMカートリッジ1MB
定価／8500円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1105円

Wiiバーチャルコンソール配信
800Wiiポイント

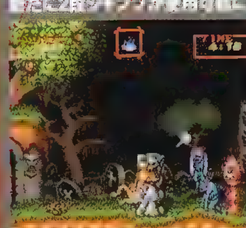
これも2周制ですね わかります

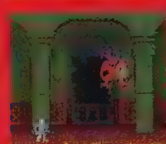
スーパーファミコンからは超魔界村が発売。こちらはオリジナルソフトとして制作された。

今作では鎧が3種類となり、青銅の鎧を装着すると攻撃力がアップ。魔法が使える黄金の鎧はこの青銅の鎧を着ていないと出現しない。また、黄金の鎧を装着すると盾も使えるようになった。盾も2種類ある。

難易度は低いはずがないのだが、シリーズの中ではそう言われている。

新たに2段ジャンプが使用可能に





またさらわれるプリンセス 最新作の極魔界村でもやはりさらわれている

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…攻撃・魔法
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…使用せず
- Ⓨ Yボタン…攻撃・魔法
- Ⓛ Lボタン…使用せず
- Ⓡ Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

呪われた仮面の力を再び借りて最愛の恋人ジェニファーを救い出せ!



スプラッターハウス PARTⅡ

血を飛び散らせるほどにジェニファーへと近づいていく

好き嫌いがハッキリと分かれるゲーム性

ジェニファーは生きていた！あの惨劇から３ヶ月が過ぎようとしたいたある日、あの忌まわしき仮面が再び姿を現し、主人公リックにそうささやいた。最愛の恋人を取り戻すために、リックは再び仮面の力を手にする。呪われたホラーマスクの力を…。

本作はAC版スプラッターハウスの続編として発売された、メガドライブオリジナル作品である。ライフ制、ジャンプと攻撃、右スクロール画面等、基本を壊すことなく新たな恐怖を体験することが可能となっているのだ。

前作では恋人ジェニファーが異形の姿に変わり、襲いかかってくるという悲惨な結末を迎えた。今度こそリックは平和な昔の生活に戻ることが出来るのだろうか？全ての結末は皆さんに体験してほしいので伏せておく。Wiiによる配信で手軽に入手可能なため、当時のスプラッターブームを肌で感じながらプレイしてもらいたい。単純な操作方法ながらアクションゲームのツボを押さえた丁寧な作りに、好感触を得られるだろう。難易度は高く、クリアまでの道のりは遠いが、先を見たいという気持ちが心の支えとなり、リックを助けるだろう。



血の惨劇が再び…

全画面を通したスプラッター演出が最大の特徴。血が飛び散るのは基本中の基本。



鉄パイプで敵を叩き付ける

壁に叩き付けられた敵は体液を飛び散らせながら[illegible]

各ステージのボスも揃ってグロい



まともな形をしたボスは1体もない

ステージボスは皆、実際に見たら卒倒しそうな奴らばかり。ドロドログチャグチャが基本なのだ。



ファミコン版は突っ込みどころ満載「スプラッターハウス わんぱくグラフィティ」

ファミコンで表現が難しいなら移植しなければ良かったのに…。一時期のナムコの迷走ぶりがよく分かる一作である。

DATA スプラッターハウス PARTⅡ

ハード／MD
メーカー／ナムコ
発売日／1992年8月4日
ROMカートリッジ1MB
パスワード方式
定価／5800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5590円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

仮面の力を借りてもリックはそれほど強くないため、クリアまで困難を極める。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…攻撃
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

スプラッターハウス



ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1990年4月3日
ROMカートリッジ512KB
定価／6800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2936円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

AC版を移植した元祖スプラッター

PCエンジンにはナムコのアーケードゲームが数多く移植されていたが、本作もその一つである。マスクをかぶった主人公ということでピンときた方も多いと思うが、本作の元ネタは「13日の金曜日」のジェイソン。本来は殺戮者である彼をプレイヤーキャラにしてしまったあたりにナムコのセンスが感じられる。PART2の前に先ずはプレイしてみてはいかがだろうか。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⅰ ボタン…ジャンプ
- Ⅱ ボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- RUN ラン…ポーズ

角材がクリーンヒット



[illegible]角材を目一杯振り回そう。

AC版がかなり再現されている



完全移植とまではいかないがAC版の再現性はかなり高い。

スプラッターハウス PART Ⅲ



ハード／MD
メーカー／ナムコ
発売日／1993年3月19日
ROMカートリッジ2MB
定価／6800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5424円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

時代の流れに乗ってFF風のアクションゲームに

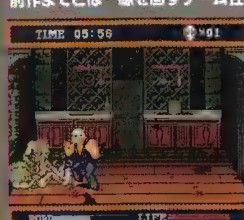
PART2と同じくメガドライブオリジナルの続編。前作までとは異なりファイナルファイト風のベルトスクロールアクションとなり、迷路状の館を進んでいく。

またパワーを貯めることにより、仮面の力を使って変身することが可能になった。前作までのファンにとっては改悪な部分も多いかもしれないが、全編を通した雰囲気は健在だ。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…変身
- Ⓑ Bボタン…攻撃
- Ⓒ Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ・マップを見る

前作までとは一線を画すゲーム性



敵は一撃で倒れることはなく、攻撃ボタン連打[illegible]

迷路状の館を探索する



[illegible]ザコを倒しながら進んでいく。

マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

当時マイケルは
皆のヒーローでした…



世界的スーパースターはゲームがお好き

プレミア化したほどの伝説ゲーム

有名人を扱ったゲームは多々あれどまさかマイケルほどの大物までゲームになるとは。しかも本人がセガのゲーム大好きってことで自ら企画を提案したとか。アメリカに認められた昔のセガは勢いがあったんだなぁと思う。

ゲームは映画ムーンウォーカーを基に他の映像諸作のシーンをミックスして作られていて、メガドライブ版の他に設定が異なるアーケード版も存在したが、白人の少年を助けるとか、女には興味がないとか、意味もなくムーンウォークで移動できるなんてネタが満載。ゲーム自体もそんなに難しくなく面白いのだけれど、どうしてもそっち方面で語られることの方が多い。ラウンド間のポゥ！を聞くだけでも癒されます。

子供を助けることがマイケルの使命



子供を救うのがマイケルの目的。離れていたって見逃さないよ。

大人の女性は…嫌い?



ラウンド間はいつも「ポォゥ」



マイケルはいつでもポーズ



何かの行動を起こす度にマイケルは必ずポーズ

十字キー左右＋Bでムーンウォーク。十字キーの上を押せば腰をかがめてポゥーがいつでも出せる。



子供を全員助ければ
バブルス君がボスまで誘導してくれる

ステージにいる子供を全員見つければバブルス君の道案内でボス戦へ。ちなみに子供を助けるとライフが回復。元気になっちゃう。

DATA マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー

ハード／FC
メーカー／セガ
発売日／1990年8月25日
ROMカートリッジ512KB
パスワード方式
定価／6000円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3440円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

一部マニアに絶大な支持があるゲームのため、入手にはそれなりの金額が必要。ゲームは簡単。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…特殊攻撃
- Bボタン…攻撃
- Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

このゲームにはマイケルの拘りと願望が詰まっている

スーパースターの思考は凡人には理解できない

ナビゲーター役のチンパンジーバブルス君はマイケルの相棒。一時期とんねるずが小泉今日子とバブルス君のパロディコントをしていたことを思い出した。彼は今どうしているのだろうと調べてみると、どうやらカリフォルニア州の牧場で元気に暮らしているようだ。

…閑話休題。話はゲームに戻るが、前述のようにこの作品は同名映画が基となっているため、少年を助けるのもロボットに変身するのだって実はネタじゃなく映画の再現なのである。ただし、その映画もムーンウォーク禁止区域で警察に違反キップを切られたりするとてつもない内容。当然原案はマイケル本人である。あれ？やっぱりネタか。

それはともかく、このゲームで遊ぶならロボット変身よりも強烈な必殺ダンスを見なくては買った意味がない。体力半減を代償にＡボタン長押しで画面上にいる敵を根こそぎ踊り死にさせることができるので、敵がわんさか出てくるボス戦などで使ってみよう。

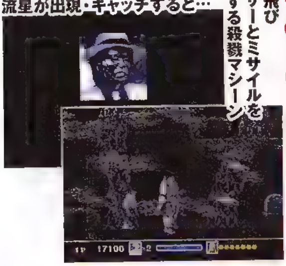


銃を乱射する敵にもマイケルは素手で立ち向かう

敵の攻撃は徐々に激しくなり、銃を乱射する奴まで出てくる。ちなみに黒猫や犬にも余裕でダメージを喰らう。

マイケルがロボットに！

ステージ2以降
特定の子供を最初に助けると
流星が出現・キャッチすると…



空を飛びレーザーとミサイルを発射する殺戮マシーン

マイケルのダンスは必見！

Ａボタンを押しっぱなしにし
マイケルの体力が半分を切ると…

諸刃の剣といえる大技だけにここぞという場面で使いたい。敵は踊り死ぬが、プレイヤーは笑い死に注意。



犬も踊る！

マイケルが踊る！
敵も踊る！
踊り終わると
敵は即死！

アーケード版も同時に登場



ＡＣ版でもやはり「ぽおおおおう」

使命は子供の救出

バブルス君を捕まえると

マイケルが巨大化しロボットに変身

まだク○かった頃のマイケル

使命を成し遂げ燃え尽きるマイケル

マイケルとセガは仲良し



マイケルご満悦

セガとマイケルの絆は深い。実はこの他にスペースチャンネルというゲームにも出演しているのだ。

マイケルは来日時に何度かセガ本社を訪れ体感ゲーム筐体等をプレゼントされている

今年の4月にオークションにかけられたマイケルの私物の中にはセガの体感ゲームR-360も入っていた

世界で初めて全方向に360度回転する体感ゲーム筐体の値段は1500万円



マイケル氏近影



剣と魔法を駆使してデス=アダー軍を壊滅させろ!

ゴールデンアックス

戦斧なのにゴールデン…何か変だと誰もが思った

海パンとビキニとヒゲ 本当の主人公は誰?

群がる敵を倒しながらゲームを進めていくベルトスクロールアクション。本作『ゴールデンアックス』もこれに属する作品で、89年にリリースされたAC版をメガドライブに移植。ゲーセンで好評を博した2人協力プレイが完全再現された上、対戦形式の「デュエルモード」が搭載されるなど、本編以外にも結構なボリューム感があった。

肝心の本編は、魔神・デス＝アダーに家族を奪われた3人の闘士が魔神討伐に向かうというのが大まかなストーリー。アックス・ティリス・ギリウスの3人はそれぞれ攻撃と魔法を駆使して敵と戦うのだが、アックスを主人公に据えるのが腑に落ちない。というのも、彼のバランス重視型のスタイルは攻撃も魔法も中途半端で魅力が感じられないのだ。同じく魔法力が強大なティリスも剣攻撃が主力の本作では活躍の場が少ない。残るギリウスは攻撃力が減法強く窮地を凌ぐ程度の魔法なら大抵は発動可能。そんな訳で真の主人公はギリウスなんじゃなかろうかと僕は思うのである。そして彼が主人公なら和名の『戦斧』も納得がいく。何故なら斧を持つのは彼だけなのだから。



敵が乗っている動物を奪って自分が乗ることも可能

動物使いになると攻撃力が増大し、有利な戦いが望める。反面、動物に逃げられてしまうとドツボにハマるので一度乗ったらノーミス必須。

デス=アダー軍に立ち向かう3人

アックス=バトラー



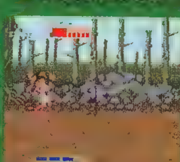
ダッシュ攻撃が弱く使いにくい



爆発の魔法はなかなか強力

主人公ながら最も使いにくい
魔法はティリスとギリウスの中間

ティリス=フレア



ダッシュ攻撃を中心に戦おう



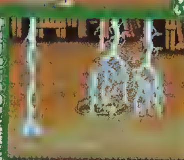
ドラゴンを呼び出す魔法が強力

ダッシュ攻撃のリーチが長い
魔法はMAXまで貯めにくいが強力

ギリウス=サンダーヘッド



攻撃の判定が強く使いやすい



当たりやすいので戦闘に使える

最も使いやすく初心者向き
魔法は貯めやすく低威力

魔法の壺はシーフを殴って奪う



シーフは最初に魔法の壺を一個盗んでいく。それは地面に落とすので安心だ

DATA ゴールデンアックス

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1989年12月23日
ROMカートリッジ512KB
定価／6000円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／730円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

初心者用のビギナーモードも搭載。2人協力プレイならば難易度もグッと下がる。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…魔法
- B Bボタン…攻撃
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

ゴールデンアックスII



ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1991年12月27日
ROMカートリッジ512KB
定価／6000円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1780円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

目新しい要素が無い 微妙な微妙な第2弾

シリーズ第2弾となる「II」は、前作のヒットから2年後の91年暮れに登場した。ゲームの内容はステージ構成や敵キャラが変わった程度で、世界観や操作感覚などは前作と完全に同様。プレーヤーサイドのキャラ3人も同一人物が使用されており、コスチュームを含めたそれぞれの特徴にも一切の変更点は見当たらない。

唯一、手を加えられたのは魔法発動のシステム。前作は貯めたマジックポイント（今回は魔法の書を集める）を一気に放出するだけだったが、今作では保有している範囲内であれば使う数を自由に決められるようになった。

評価が高かった前作の楽しさを無理に弄ってつまらなくなるよりはマシとはいえ、新鮮味を感じられないゲーム性はハッキリ言って微妙。前作をやり込んだユーザーの中には価値ゼロといった手厳しい意見も出された。

基本システムは前作と同じ



操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…魔法
Bボタン…攻撃
Cボタン…ジャンプ
スタート…ポーズ

ゴールデンアックスIII



ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1993年6月25日
ROMカートリッジ1MB
定価／6800円

★ゲーム難易度

★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1800円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

いつの間にか戦斧が タイトルから消えていた

前作の反省を踏まえたのかは定かでないが「ゴールデンアックスIII」では、キャラクターを完全にリニューアル。また、技の種類が大幅に追加され、2人同時プレイでは2人がうなずきあって繰り出す協力攻撃や通常の最強魔法よりも強烈な協同魔法などのコンビ技で撃退する要素が盛り込まれた。

変更点はゲームシステム自体にも及んでおり、今作では分岐するルートをプレイヤーが選択。海・空・地下・砂漠といったバラエティに富んだステージを舞台にマルチな展開を何度でも楽しめるようになったのだ。

お気に入りのギリウスが魔王討伐に参加せず、引退したのはかなりショックだったのだが、新加入のメンツは強者揃い。特に獣人の技は揃いも揃って格好良い上にパワフル。シリーズを通して初めてクリアできたキャラとして今でも記憶に残っている。

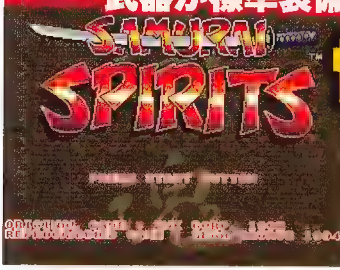
使用キャラが増え獣人と大男が参戦



操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…魔法
Bボタン…攻撃
Cボタン…ジャンプ
スタート…ポーズ

武器が標準装備の格闘ゲームは文字通りの真剣勝負が売り



サムライスピリッツ

渾身の一撃に全てを懸ける チャンバラ対戦格闘ゲーム

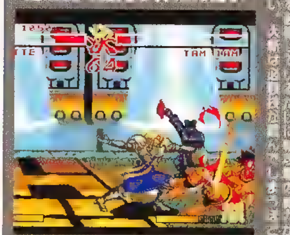
相手の隙を見つけだし 大斬を叩き込め

ストⅡの大ヒット以降、各社が挙って格闘ゲームを発表したが、SNKはストⅡとほぼ同時期に餓狼伝説という格闘ゲームの雛形を完成させていただけに、その後に発表された作品も群を抜いて完成度が高かった。そのSNKの作品群の中でも異彩を放っているのがこのサムライスピリッツである。

本作の最大の特徴は全キャラが武器を標準装備している点。更に当時の格闘ゲームの風潮である必殺技重視とは一線を画し、通常技である斬撃の威力が非常に高くなっている。この特異なシステムによって、多数の格闘ゲームの中に埋もれることなく、現在までシリーズが続いているのだ。

しかしながらシリーズが進むに連れ、連続技など操作が複雑化し、大斬一撃でゲージの 3 割ダメージといった爽快感は薄れてしまっている。筆者はサムスピの楽しさは豪快な斬り合いにあると思っているため、最新作よりも断然この旧作を推したい。20Hit Combo が当たり前となった最近の格闘ゲームに疲れたら、是非遊んでみて欲しい。

通常技の[illegible]力が非常に[illegible]い



[illegible]

ラスボスの天草四郎を倒せばエンディング



[illegible]

サムスピ独自の機能がいっぱい



つばぜり合いに負けた方は武器を落としてしまう

飛脚が横切り体力回復アイテムや爆弾等を落としていく

敵の攻撃を受ける(ガードする)とゲージが上昇しMAXまで貯まれば攻撃力が大幅UPする

武器を失った場合は通常攻撃をガードしても体力が減少

武器を標準装備しているだけに、既出の格闘ゲームとは異なった特徴を多く持っている。しかしながら、怒ゲージやつばぜり合いはいいとして、飛脚の存在は真剣勝負に水を差していると感じてしまう。



SFCにも移植されていますが あまりオススメ出来ません

MD版ではあまりの大きさのため？カットされていたアースクエイクが使用可能[illegible]的に移植の出来は良くありません。

DATA サムライスピリッツ

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1994年11月19日
ROMカートリッジ3MB
定価 8800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／450円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

NEO GIO版がWiiで配信されている。格闘ゲームとしてはやや難しめ。CPUのガード反応が半端無い。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…小斬
- B Bボタン…中斬
- C Cボタン…大斬
- X Xボタン…小斬
- Y Yボタン…中斬
- Z Zボタン…大斬
- START スタート…セーブ

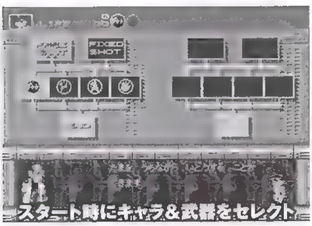
走って、撃って、投げて、滑って、飛んで

ガンスターヒーローズ



初作品ながら高評価を得た 選択型痛快アクション！

どちらかと言えば玄人好みのアクション



スタート時にキャラ&武器をセレクト

レッド…弾を撃ちながらレバーを入れた方向に移動が可能
ブルー…弾を撃っている最中はジャンプのみ可能

ガンスターヒーローズはメガドライブファンの間で良質なアクションと支持されている作品。内容は武器で敵を撃ちながら進んでいくシューティング系アクションで、射撃を縦横斜めに撃ち分けることができるあたりなどどこか魂斗羅に似ていると思ったら、発売元のトレジャーは魂斗羅スピリッツの制作に関わったスタッフが立ち上げた会社だった。

とはいえ、敵に触れれば一発死の魂斗羅系と違いこちらはライフでデザインもコミカル。ゲーム開始時にレッドorブルーのプレイヤータイプを選択し、その後4種類の武器の中から1つを選んでスタートするという独自の特徴もある。

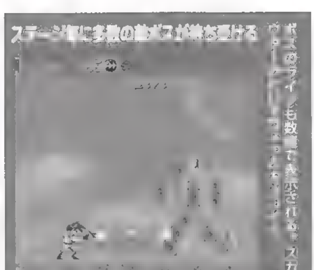
さらにステージではもう1つ武器を追加することができ、例えばファイヤー×ファイヤーで強力な死ね死ねファイヤーといったように、組み合わせに応じて多彩な攻撃を繰り出せるのだ。

武器の組み合わせで多彩な攻撃が可能

	フォース	ライトニング	ファイヤー	チェイサー
フォース	ジョンのマシンガンSS	レーザー100	バクレツファイヤー	バカホーミング
ライトニング	レーザー100	暴れん坊レーザー	ハラキリレーザー	シャチョーレーザー
ファイヤー	バクレツファイヤー	ハラキリレーザー	死ね死ねファイヤー	ロンリーソウルファイヤー
チェイサー	バカホーミング	ライトニング	ロンリーソウルファイヤー	マキビシ弾

1つの武器を単体で使うことも可能だが、組み合わせることで強力な攻撃が出せる。それにしても死ね死ねとはずいぶん直接的。

基本的にチェイサー系の武器は初心者向きファイヤー系は攻撃力が高く上級者向き



ステージ毎に多数の中ボスが待ち受ける

ボスのライフも数値で表示されてスカ

攻撃以外のアクションもスライディングや三角飛びなど多項目に及ぶ。操作感は軽く概ね良好である。アイテムを取る際に下キーを入れて腹這いになる点が笑える&若干煩わしいが、これは不必要な武器を取ってしまわないための工夫とも考えられる。



スライディングや投げなどのアクションも使いこなせ

スライディングでボスの懐に滑り込んだり、投げを利用してザコをまとめて倒したりと多彩なアクションを使いこなすことが攻略のカギ。

DATA ガンスターヒーローズ

ハード／MD
メーカー／トレジャー
発売日／1993年9月10日
ROMカートリッジ1MB
定価／6800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2215円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

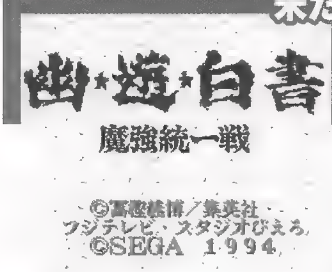
一時期はかなり入手困難であったがWiiで配信され遊びやすくなった。イージーモードなら簡単。

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…武器セレクト
- B Bボタン…ショット
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

※レッド選択時にショットボタンを連射すると弾が出ません

未だマニアに絶大な支持を受ける至高の作品!!



幽☆遊☆白書 魔強統一戦

当時の格闘ゲームとしては珍しい4人同時での対戦が楽しめた!

中古ショップでも高額で取引されている

一応、本作の背景は、原作「魔界の穴編」までの話となっているが、基本的にオリジナルのストーリーとなっている。主人公幽助や桑原の元へ「魔強統一戦」という武闘大会の招待状が届く。その大会で招待状が届いた11人の男達で最強の猛者を決める戦いを行う…といったもの。

しかし、とにかくこのゲームのウリは4人での対戦が出来ること。はっきり言ってグラフィックもイマイチではあるし、操作性が抜群に良い訳でもない…が、それら全ての欠点を吹っ飛ばしてしまうほど、4人集まった時の対戦は面白く間違いなく盛り上がる。現在ヒットしている任天堂の「スマッシュブラザーズ」に似た感じだと思って頂ければ良いだろう。操作も比較的簡単なので、爽快感もかなり感じられる。

必殺技のみ若干複雑なコマンドを入力しなければならないが、成功した際は幽白ファンには堪らない演出が用意されている。筆者が最も嬉しかったのは、やはり飛影が繰り出す超必殺技「邪王炎殺黒龍波」だろう。こちらは、技を出すと原作通りに黒龍を操ることが出来る上に、自分に当てパワーアップすることも!また、蔵馬なら妖狐への変身、幻海は若返っての霊光ラッシュなど、原作ファンなら思わずにやけてしまうこと間違いナシだ!!

魔界の穴編までのキャラを収録



主人公キャラはもちろん、魔界の穴編で登場した仙水や樹などのキャラが使用できる。

シリーズ作品	
幽☆遊☆白書 爆闘暗黒武術会	FC
幽☆遊☆白書 外伝	MD
幽☆遊☆白書2 格闘の章	MD
幽☆遊☆白書 特別篇	MD
幽☆遊☆白書 FINAL 魔界最強列伝	MD

必殺技コマンド(一部紹介)

もちろん「戸愚呂兄」や「樹」にも必殺技が存在。下記以外にも必殺技は存在するので、もしプレイする際は見つけてみよう!!

《幽助》
霊丸…↓↘→+AorB
ショットガン…↓↓+AorB
百烈拳…AorB連打
霊光ラッシュ…→↓→+Aボタン

《桑原》
霊剣…A+Bボタン
次元刀…↓↑+AorBorC
霊剣突…↓↘→+AorB
霊剣乱舞…↓↓→+強攻撃

《蔵馬》
ローズウィップ…A+Bボタン
風華円舞陣…↓↑+AorB
魔界植物…↓↓+AorBorC
妖狐変身…↓↘→+Aボタン

《飛影》
邪王炎殺剣…A+Bボタン
居合い斬り…↓↓+AorB
煉獄焦…↓↘→+AorB
邪王炎殺黒龍波…↓→↓→+A

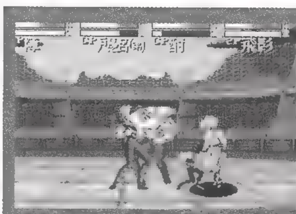
《玄海》
霊丸…↓↘→+AorB
霊光弾…↓↓+AorB
百烈拳…AorB連打
霊光ラッシュ…→↓→+A

《陣》
修羅旋風拳…↓↘→+AorB
爆風障壁…↓↑+AorB
空中移動…↑+→→or←←
超爆風障壁…↓↓→+A+B

《酎》
鎌酔妖気弾…↓↘→+AorB
タックル…↓↓+AorB
百烈拳…AorB連打
酔風連脚…↓→↗+A

《戸愚呂弟》
指弾…↓↓+AorB
ダッシュパンチ…↓↘→+AorB
気合…A+Bボタン
双腕剛拳…↓↓+AorB(空中のみ)

《仙水》
裂蹴紅球波…↓↘→+AorB
気硬銃…↓↓+AorB
裂蹴拳…A+Bボタン
巨大裂蹴紅球波…↓↓→+A



4人までの同時プレイが可能

4人プレイは人とCOMの振り分けを自由に出来るため、1人をCOMにし、3人で協力して撃破…などいろいろな楽しみ方もできる。

DATA 幽☆遊☆白書 —魔強統一戦—

ハード/MD
メーカー/トレジャー
発売日/1994年9月30日
ROMカートリッジ3MB
定価/8800円

ゲーム難易度
入手難易度

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/5250円

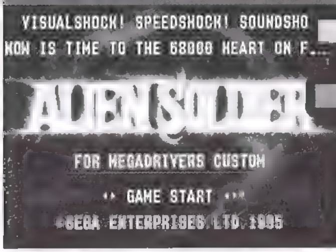
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

かなりレアソフトのため、中古ショップやオークションでは高額で取引されている。

操作方法

+ 十字キー…キャラの移動
A Aボタン…強攻撃
B Bボタン…弱攻撃
C Cボタン…防御
START スタート…ポーズ
Xボタン…バックステップ
Yボタン…ライン移動 Zボタン…ダッシュ

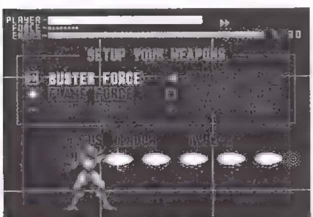
FOR MEGADRIVERS CUSTOMのキャッチは伊達じゃない!



エイリアンソルジャー

手強いボス戦の連続にタジタジも 繰り返しの失敗が主人公を強くする

MD末期の発売につき 出荷本数は少ない



スタート時に自分好みの セッティングと武器を装備しよう

特殊な操作法をマスターしよう

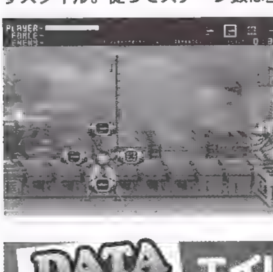
[illegible]	ジャンプ中にC	空中で停止することが可能
[illegible]	ホバリング中にC	空中で停止して再度ジャンプが可能
[illegible]	下+C	1画面分を無敵で高速移動する
[illegible]	体力満タン時に下+C	絶大な攻撃力を持つ時空操作ゼロ移動
[illegible]	B連打	敵の弾を弾き返し体力回復アイテムに変える
[illegible]	下+A	金色時…移動しながら攻撃可･銀色時…不可

※ゼロ移動爆装使用時は体力を消費するため連発は出来ない　※金色時は武器エネルギーの消費が激しい

エイリアンソルジャーは、メガドライブ末期に発売された高難度アクションシューティング。制作はガンスターヒーローズのトレジャーだけに、ゲーム開始前に武器のセッティングを行うなど共通点もいくつかあるが、エイリアンソルジャーは次々にボス戦をこなすスタイル。従ってステージ数は全25と多いものの、ボスまでの道程は短い設計になっている。

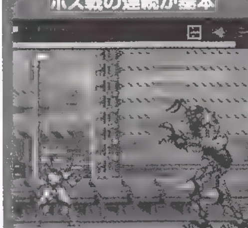
ボスはどれも強敵揃いで厳しい戦いを強いられるが、上手く弱点を突いていけば攻略は可能。ただ、それには独特な操作方法に慣れ、アクションをマスターしなければならない。そしてこれがまた難しい。武器は無制限に撃てるわけではないため、切り替えながら戦っていかなくてはならないのだが、変更はボタン+十字キーでゲームはアクティブ進行。初心者は他のアクションを掴むどころの話でない。

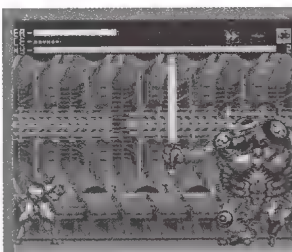
骨のあるゲームなのは間違いないが、万人向けでないことも確かである。



武器はエネルギーを消費する 切り替えながら戦おう

ボス戦の連続が基本





全ての武器･操作を使いこなし ボスの弱点を熟知すれば イプシロンの前に敵はいない!

覚えることが多いのでそこが難易度の高さにも繋がっている。ゼロ移動&爆装をどう使うかがポイント。

DATA エイリアンソルジャー

ハード/MD
メーカー/トレジャー
発売日/1995年2月24日
ROMカートリッジ2MB
パスワード方式
定価/6800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/10200円

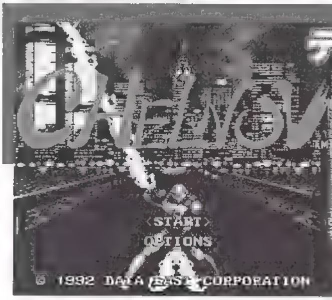
Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

プレミアソフトだが、Wiiの配信を利用すれば600円で遊べる。操作を極めるまでは非常に難しい。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…武器セレクト
Bボタン…ショット
Cボタン…ジャンプ
START スタート…ポーズ



デコのセンスが爆発した稀代の不謹慎ゲーム

チェルノブ

**行け! チェルノブ 我前に敵は無し
データイーストよ永遠に…**

椎茸栽培に失敗した後はマイナスイオン発生装置

1986年4月26日、旧ソ連邦ウクライナのチェルノブイリ原発にてメルトダウンが発生。広範囲に放射性物質が飛散し、現在でも史上最悪の原発事故と言われている。

その1年半後、データイーストからAC版チェルノブが発売された。当時の日本は現在よりもずっと大らかではあったが、さすがに不謹慎すぎると非難が続出。困ったデータイーストが発表した言い訳が「チェルノブはカルノフ（同社のゲームの主人公）の従兄弟であって原発事故とは無関係」というもの。この言い訳を貫き通してゲームを販売し、あまつさえ家庭用ゲーム機に移植しようなどと…最高ではないか。

メガドライブ版ではさすがにサブタイトルが消され、ストーリーもさらわれた妹を助け出すというものに変更されたが、ゲーム性・異様な雰囲気等チェルノブ本来の持ち味まで失ってはいない。劣化移植ではなく、メガドライブ版として一から作り直されているため、AC版を遊び尽くした人でも新鮮な気持ちでプレイすることが可能だ。

後退不可能、ジャンプの軌道が異常に緩やか、一撃死、使いにくい武器など取っつきにくい要素も多いが、Wiiで配信されている今こそ、デコの独特なセンスに触れるチャンスであるのだ。

ヘンなゲームならまかせとけ!

武器の名前が変
重力分銅・赤城山ミサイル・光子力光線

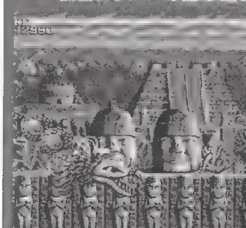
後ろに戻れない
常に前進を宿命付けられたチェルノブに後退することは許されない

**2面ボスは遮光器土偶
全編通して異様な敵ばかり**



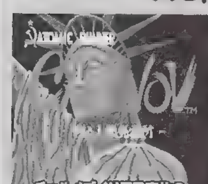
ボスや中ボスは勿論のこと、ザコ敵に至るまで異様なデザインなのだ。

**振り向きを使いこなさなければ
全面クリアへの道は遠い**



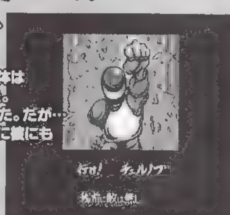
後退不可能なチェルノブにとって振り向きは超重要なのだ。

AC版はキ○ガイ度120%



チェルノブイリ原発事故の2年後にこのセンスは狂っているとしか言いようがない

ある日、原発の爆発が起き、その時、爆風下に炭坑夫チェルノブがいた
九死に一生を得たが、彼の体は異常能力に支配されていた。
超人として生きる決意をした。だが…
デスタリアンの触手はすでに彼にも



ソ連国旗のマークに自由の女神・サブタイトルの戦う人間発電所。これ以上にイカすゲームを私は見たことがない。

無敵技

メーカーロゴが出たら2Pの下＋スタート＋Cをタイトル画面になるまで押し続ける
サウンドテストで21を選び2Pの上＋A＋Cを押しながら1Pのスタートを押す
ゲーム中に2PのAを押しながらポーズをかけそれを解除する

DATA チェルノブ

ハード／MD
メーカー／データイースト
発売日／1992年12月16日
ROMカートリッジ1MB
定価／7800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5140円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

こんなゲームまで配信されているWiiは凄い。初めは操作に戸惑うが、慣れればそう難しくはない。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Aボタン…ショット
Bボタン…ジャンプ
Cボタン…振り向き
スタート…ポーズ

玉を転がす

マーブルマッドネス



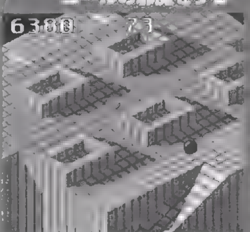
エンディングまでの時間を競ったら確実にトップを争える

あまりにシンプル過ぎて説明に困ってしまう

本作のオリジナルはAC版で、元々はトラックボールで操作するゲームであった。大ヒットしたとは言い難いものの、独特なグラフィックで異彩を放っていたことを記憶している。ドット絵全盛期に立体感のあるコースは人目を引くものであったのだ。ひたすら玉を転がし、ゴールへと導く。ただそれだけのことが筆者の心に強いインパクトを与え、たった１プレイの記憶が25年経った今も鮮明に残されているのだ。

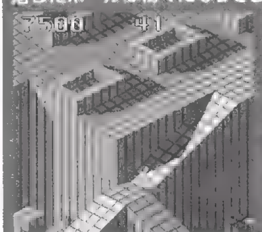
メガドライブ版は基本パッドでの操作ではあるが、ゲームの雰囲気を掴むことは可能だ。メガドライブ専用のマウスがあれば、それを逆さにしてトラックボール風にプレイすることが可能らしいが、手元にマウスがないため未確認である。１プレイは僅か５分ほどである。難しいゲームに疲れた時など息抜きにプレイしてはいかがだろうか。

様々なキャラが行く手に立ちふさがりゴールの邪魔をする



[illegible]キャラを助ける要素は一切無く、ひたすら邪魔をするキャラばかり。

一定以上の高さから落ちたボールは粉々になってしまう



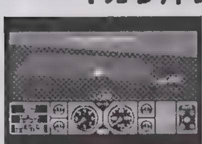
大胆なショートカットを目論んでも、[illegible]

時間以内にゴールにたどり着けばステージクリア



プレイヤーの目的は玉を転がしてゴールへと導くこと。[illegible]だ。

イカす洋ゲーを次々と移植・テンゲン



ポリゴンと事故シーンのリプレイが話題を呼んだハードドライビン



おかしな日本語訳でマニアに大人気ピットファイター



新聞配達少年をゲームにペーパーボーイ

テンゲンはメガドライバーに洋ゲーの素晴らしさを伝えた、愛の伝道師である。更にゲームの取説にも定評があり、その筋の方から絶大な人気を得ている。テンゲンのゲームは箱・説付で購入しよう。

AC版もほとんど同じトラックボールをぶん回せ!



トラックボールで操作可能なAC版を見かけたら絶対にプレイすること!

DATA マーブルマッドネス

ハード／MD
メーカー／テンゲン
発売日／1993年8月13日
ROMカートリッジ512KB
定価／6800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／4980円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

全６面で終了。すぐに終わります。でもソフト自体はかなり高額で取り引きされています。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…スピードアップ
- Bボタン…スピードアップ
- Cボタン…スピードアップ
- START スタート・ポーズ

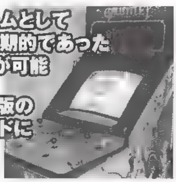
RPG? アクション? シューティング? 分類に困るゲームの代表格

ガントレット



画面を覆い尽くすほど 魔物がウジャウジャ出てくる

アーケード同様 複数で楽しみたいゲーム

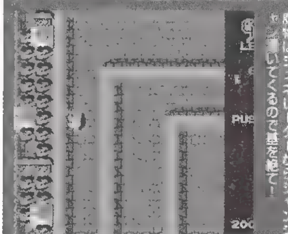


アーケードゲームとして当時は非常に画期的であった4人同時プレイが可能

ゲーム性はMD版のアーケードモードにほぼ準ずる

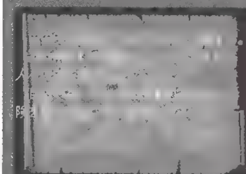
攻撃力や移動速度等の性能が異なる4人の西洋ファンタジー風キャラから好みのタイプを選択し、無限増殖する敵を殲滅＆魔物が生まれるジェネレーターを、飛び道具と魔法で破壊しながら次の面へ…という繰り返しでダンジョンを攻略していくのがガントレットの基本内容。ヘルス（ライフ）が0になるとゲームオーバーである。なお、ヘルスはアイテムを取ることで回復するがタイム的な役割も担っており、敵の攻撃を受けなくても自動的に減少していく。この辺は連コインでお金を使わせていくアーケードゲームの性質が現れている。ちなみにゲームは洋ゲーの老舗アタリの開発。ゲーセンでは４人同時プレイを可能にした専用筐体で人気を博した。

敵は無限に湧いてくる ジェネレーターを優先して破壊しよう



魔物はジェネレーターからジャンジャン湧いてくるので基を絶て！

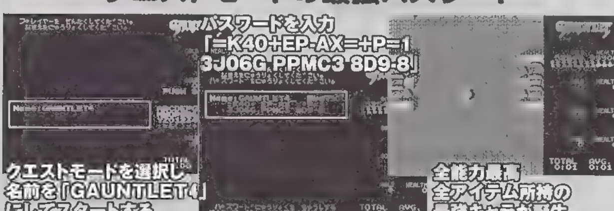
クエストモードはRPG色が強い 経験値を貯めてキャラを強化



[illegible]のモード。他に対戦モードもある。

　このメガドライブ版も複数プレイが可能であり、セガタップを使えば最大４人で遊べる。難易度等の細かい設定も調整可能だ。また、アーケード版を忠実に再現したアーケードモードの他に、オリジナルのクエストモードを搭載。どちらかといえば複数で楽しむゲームゆえ、家庭用に１人でやり込める要素を追加した形である。

クエストモードの最強パスワード

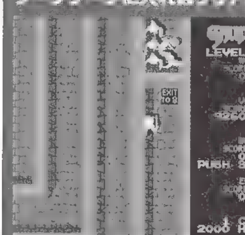


クエストモードを選択し、名前を「GAUNTLET4」にしてスタートする

パスワードを入力「=K40+EP-AX=+P=1 3J06G PPMC3 8D9-8」

全能力最高 全アイテム所持の最強キャラが誕生

次のエリアへの ワープゾーンに入ればクリアとなる



操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Aボタン…使用せず
- Bボタン…攻撃
- Cボタン…魔法
- START スタート…ポーズ

DATA ガントレット

ハード／MD
メーカー／テンゲン
発売日／1993年9月17日
ROMカートリッジ1MB
定価／7800円

ゲーム難易度　入手難易度

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／5000円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

一時期よりも値下がりしたがプレミアソフトに分類される。新品同様の値段を覚悟しよう。

ゴツイ男からプリティな熊さんへ！変身に力点を置きすぎた迷作

獣王記



良作といえるタイトルだが ちょっとズレている

記憶に残ったのは 心を衝くつぶらな瞳

「アニマル」アクション。というジャンルがあるとすれば、この獣王記が代表作と言えるだろう。

ゲームは魔神に攫われた女神アテナを救うことが目的の、オーソドックスな横スクロールアクション。ボタンと方向キーの組み合わせで出せる真上への蹴りが特徴的だが、これは本作を語る上で重要な要素ではない。

いよいよ本題。ゲームを進めていくと登場する灰色の狼を倒すと「スピリットボール」が出現。これを取るとプレイヤーキャラがパワーアップし、3つ集めると獣人へ変身。攻撃方法が変わり、ボタンを押すだけで強力な技を放てるようになる。一気に強くなった自キャラを操り、チート気分でザコを蹴散らすのは爽快で非常に楽しい。

しかし、プレイした人々の記憶は全く違う部分を強く残すこととなる。それが、ラウンド3で変身する「ウェアベア」だ。つぶらな瞳を持つぬいぐるみのような熊さんは、あまりにラブリーすぎた。それは、ラウンド4で変身する、どうみてもタイガー●スクの「ウェアタイガー」の印象を薄めるほどに…。

可愛さとは時に、罪である。

スピリットボールを集め獣人へと変身

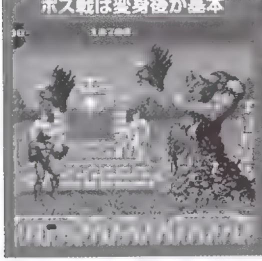


変身できる獣人はラウンド毎に異なる

ラウンド1が狼。以下順にドラゴン・熊・虎に変身。最終ラウンドはラウンド1と同じ狼だが色が金になる。



ボス戦は変身後が基本



人間の姿から[illegible]（3回目からは獣人になる）



ファミコン&PCエンジン版も存在（写真はファミコン版獣王記）

他ハードにも移植されたが、グラフィック的にFC版は論外。PCEはそこそこだが、[illegible]

裏技

■タイトル画面でA+B+Cボタンを押しながらスタートボタンを押すと各ラウンドで変身する獣人を自由に変更できる

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…パンチ
- B Bボタン…キック
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

DATA 獣王記

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1988年11月27日
ROMカートリッジ/512KB
定価／5800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／780円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

バーチャルコンソールで2006年から配信しているが、Wiiリモコンではやや操作しづらい。

ソニックの影に隠れたメガドライブ後期の傑作アクションゲーム



リスター・ザ・シューティングスター

手足の生えた星が活躍する 爽快なアクションゲーム

敵やトラップをかわし グリーディを倒せ!

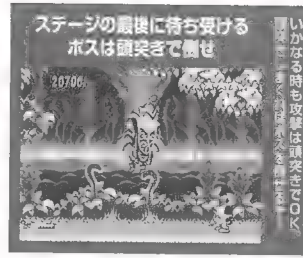
流れ星から生まれたヒーロー・リスターが大活躍するアクションゲーム…それが『リスター・ザ・シューティングスター』だ。

6つの惑星からなるバルジ星系が正体不明のエイリアン・貪欲王グリーディーの手に落ちてしまう。そこで、リスターがバルジ星を救うべく立ち上がり、グリーディーを倒す冒険に出るというのが大まかなストーリーだ。

打倒グリーディーを掲げるリスターだが、武器は持っていない。いわゆる丸腰なのだ。攻撃方法は敵を掴んでの頭突きのみ。よほど頑丈な頭を持っているらしく、ラスボスに対しても頭突きが通用する。

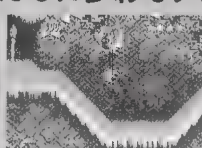
また、リスターは掴み技も大得意。ハシゴ、うんてい、木の枝に掴まり上下左右に移動することができる。さらに、Bボタン連打で何もない壁をよじ登ることも可能。工夫次第では、行けないだろうと思われるスペースにも行くことができるわけだ。

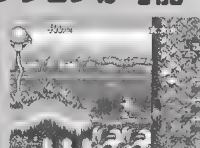
ゲーム序盤はそれほど難易度も高くないのだが、徐々にハードな内容を強いられることに…。一応、ゲームオーバー時にコンティニューは可能だが、回数に制限があるため過信することはできない。そんな時に役立つのがパスワードの存在だ。以下に示したパスワードを覚えておけば、難なくコンプリートすることができるだろう。

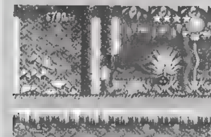


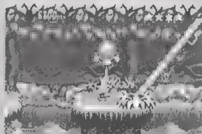
掴むだけでこんなに多彩なアクションが可能


掴まって雲梯渡り


敵に掴まって飛ぶ


穴から取り出す


敵を頭突きで倒す


木を倒して橋にする


棒を支柱に回転



無敵&ステージセレクト

パスワードに
ILOVEU入力でステージセレクト
CANDY入力で無敵

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- A Aボタン…ジャンプ
- B Bボタン…掴む
- C Cボタン…ジャンプ
- START スタート…ポーズ

DATA リスター・ザ・シューティングスター

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1995年2月17日
ROMカートリッジ2MB
定価／6800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／4600円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度　★入手難易度

かなり難しいが、それを超えた面白さがある。埋もれた名作を是非Wiiで発掘して欲しい。

町に溢れかえるエイリアン共を一掃せよ！



エイリアンストーム

殴るだけじゃ飽き足らないから ガンシューティングも付けてみた

実力と笑いを併せ持つ 最強ロボ・スクーター

ベルトスクロールアクションに、SFのエッセンスを加えた『エイリアンストーム』。タイトル名のエイリアンから想像できるように、本作は地球に襲来した異星人と戦い、それを一掃するのが目的だ。

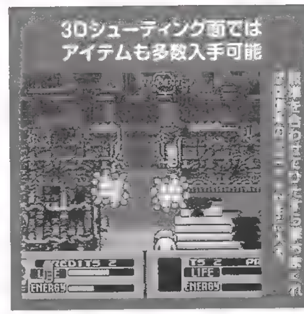
侵略者討伐に参戦するエイリアンバスターは、普段はホットドックショップで働いているゴードン・カーラ・スクーターの３人。プレイヤーはこの中から任意のキャラを選んでエイリアンと戦うのだが、本作の戦闘は殴る・蹴るで勝負が決まる直横スクロールの戦闘ステージに加え、ガンシューティングタイプの3D面や高速スクロール面をミックス。直接対決の醍醐味とシューティングの爽快感を同時に楽しめるシステムになっている。

ちなみに、キャラ選択で迷った場合はロボのスクーターを選ぶのが良いだろう。というのも、スクーターの通常攻撃は特殊攻撃に近いものがあり、移動攻撃や飛びつきといった若干複雑な操作を覚えなくても敵にダメージを与え続けられるのだ。

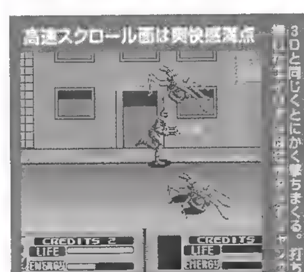
それに、特殊攻撃の自爆で頭を回収する場面は何回見ても笑えるシーン。もちろん、笑いを取るだけではなくライフがゼロになった時に自爆すれば命拾いできるという特徴を持ち合わせているため、何かと便利なのである。



群がるエイリアンを なぎ倒しながら突き進め

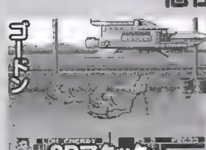


3Dシューティング面では アイテムも多数入手可能



高速スクロール面は爽快感満点

個性的なプレイヤーキャラ

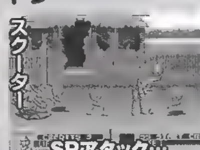
ゴードン

SPアタック…爆撃機を呼び出す

Aボタンを押すと左方向から爆撃機が飛来し、機銃掃射でエイリアンを殲滅する。ゴードンに当たらないのはお約束。

カーラ

SPアタック…ICBMを落とす

カーラの場合、ＩＣＢＭ＝大陸間弾道ミサイルが落下。無論、エイリアンは跡形なく吹き飛ぶが、他の被害はゼロ…不思議。

スクーター

SPアタック…自爆する

自爆から一呼吸置いて、新品のボディに蘇ったスクーターが頭のリサイクルに登場。何事もなかったかのように頭を装着。

DATA エイリアンストーム

ハード／MD
メーカー／セガ
発売日／1991年6月21日
ROMカートリッジ512KB
定価／6000円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／975円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

コンティニュー可能で連射も標準装備。2人協力プレイならばエンディングは近い。

操作方法

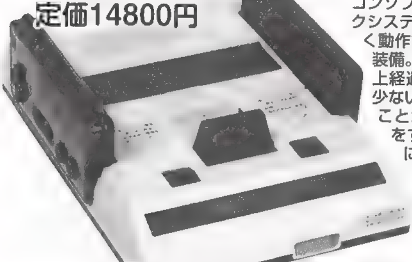
＋ 十字キー…キャラの移動
A Aボタン…スペシャルアタック
B Bボタン…攻撃
C Cボタン…ダッシュ
START スタート…ポーズ



レトロハード購入マニュアル

ファミリーコンピュータ編

ファミリーコンピューター
1983年7月15日発売
定価14800円



寸評

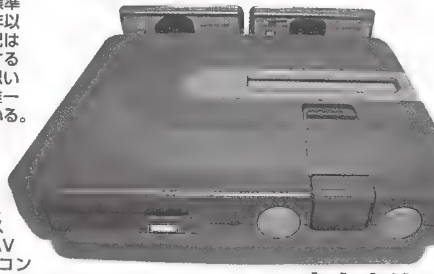
安価で手に入りやすく、全てのファミコンソフトに対応している上、ディスクシステム等の周辺機器も全て問題なく動作する。Ⅱコンのマイクも標準装備。頑丈な作りのため、25年以上経過した現在でも故障の心配は少ない。但し、AV端子に接続することが出来ないため、不便な思いをすることがある。これが唯一にして最大の欠点となっている。

中古本体平均購入価格 7900円

黄ばみ等程度の悪いものはかなり安く購入することも出来る。購入の際は付属品の有無を確認しよう。

ツインファミコン
1986年7月1日発売
定価32000円

連射付きの後期型はもっと高値で販売されていることが多い。



寸評

シャープから発売されたファミコン・ディスクシステム一体型。AV端子も標準装備でⅡコンのマイクも付いている。もちろん全てのソフトも問題なく動作し、後期型はコントローラに連射機能も装備。もはやファミコンに劣っているのは値段のみである。ディスク部分の駆動ベルトが壊れやすいため、購入時はアフターケアまで確認した方が良い。

中古本体平均購入価格 13980円

AV仕様ファミリーコンピューター
1993年12月1日発売
定価7000円



中古本体平均購入価格 11720円

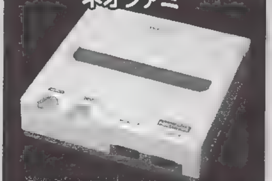
寸評

任天堂純正のAV接続可能なファミコン。ニューファミコンの名称で呼ばれることも多い。純正品故に互換性の問題は一切なく、安心して遊ぶことが出来るがマイクは付いていない。スーパーファミコンよりも後の発売であったためあまり数が出回っていない。そのため、定価よりも高い価格で販売されることが多い。

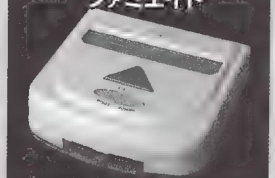
ファミコンの修理

任天堂は驚くほど長い期間、自社ハードの修理を請け負っていたが、2007年10月31日をもって、そのサービスを終了した。25年にも及ぶサービス期間は異例だが、今後は一部の中古販売店などにしか修理を頼むことは出来ない。現在持っているファミコン本体は大切に扱おう。

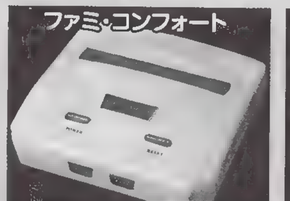
ファミコン互換機



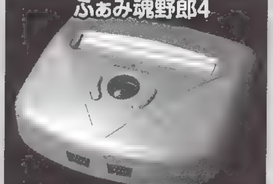
一部ソフト不良 最安値3600円
AV端子 マイク無し
連射付き



一部ソフト不良 最安値3600円
AV端子 マイク無し
連射付き オリジナルゲーム付き



一部ソフト不良 最安値1050円
AV端子 マイク無し
連射付き

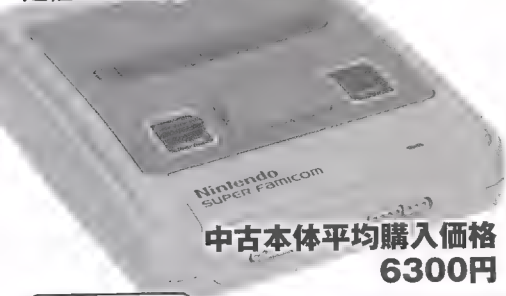


一部ソフト不良 最安値3130円
AV端子 マイク無し
連射付き オリジナルゲーム付き

正規品に拘りがなければ互換機を買うのも一つの手だ。但し、純正品と最も違うのはコントローラーで、細かい操作を必要とするゲームには向かない。

スーパーファミコン編

スーパーファミコン
1990年11月21日発売
定価25000円



中古本体平均購入価格
6300円

寸評
ケーブルさえあればS端子やRGB21ピン端子とも接続が可能。現在でも所持している人が多く、某アンケートでは現所有ハードランキングで3位にランクインしている。中古価格も安定していて入手は容易いが、付属品の有無を確認しておこう。特にACアダプタはファミコンのものが使われていたため痛みがちである。

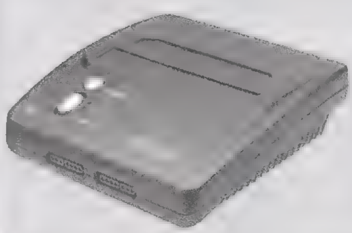
スーパーファミコン ジュニア
1998年3月27日発売
定価7800円



中古本体
平均購入価格
10750円

寸評
RGB端子、S端子、RF端子が存在しない。もともとスーパーファミコンの廉価版であるため、無理にこちらを買う必要性は薄い。

ファミコン+スーパーファミコン互換機

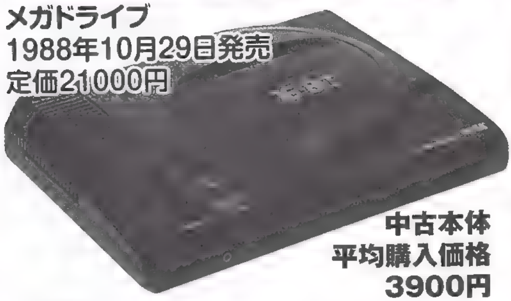


接続はAV端子のみ
スイッチでFC・SFCを切り替える
平均購入価格 6500円

ファミコン・スーパーファミコンが1台で遊べる凄い互換機が登場した。ケーブル・ACアダプタ・コントローラーが2個ついてこの価格は相当にお買い得だろう。但し全てのソフトに対応しているかは不明で、周辺機器との接続も未確認である。古いハードを2台置くのは邪魔だという人には是非お勧めしたい1台だ。

メガドライブ編

メガドライブ
1988年10月29日発売
定価21000円



中古本体
平均購入価格
3900円

メガドライブ2
1993年4月23日発売
定価12800円

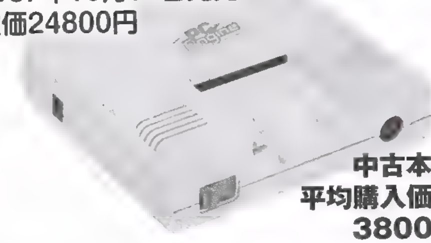


中古本体
平均購入価格
4900円

寸評
メガドライブ2は音声がステレオのため、やや中古価格も高くなっている。メガドライブにはその他にIBN-PCと合体したテラドライブや携帯型のノーマッドがあるが、何れもマニア向けで無理してまで購入するメリットは少ない。

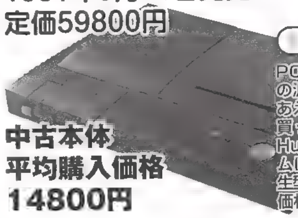
PCエンジン編

PCエンジン
1987年10月30日発売
定価24800円



中古本体
平均購入価格
3800円

PCエンジンDUO
1991年9月21日発売
定価59800円



中古本体
平均購入価格
14800円

寸評
PCエンジンには非常に多くの派生型が存在するが、とりあえずこのDUOかDUO-Rを買っておけば、ほとんどのHuカード・CD-ROMのゲームに対応出来る。その他の派生型はマニアックなものが多く、価格もかなり高めだ。

アクションゲームが上位に多数ランクイン!!

ゲーム販売本数ランキング



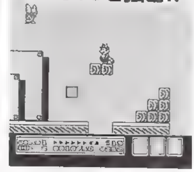
販売本数 BEST50

BEST50位以内は全てミリオンヒット。その内の20本近くがアクションゲームだと言うから驚きだ！

	タイトル		販売本数	ハード	ジャンル
第1位	1985年9月13日発売（任天堂） スーパーマリオブラザーズ		681万本	FC	ACT
第2位	1988年10月23日発売（任天堂） スーパーマリオブラザーズ3		384万本	FC	ACT
第3位	1992年8月27日発売（任天堂） スーパーマリオカート		382万本	SFC	RCG
第4位	ドラゴンクエストIII　そして伝説へ…	1988/2/10 エニックス	380万本	FC	RPG
第5位	スーパーマリオワールド	1990/11/21 任天堂	355万本	SFC	ACT
第6位	ドラゴンクエストVI　幻の大地	2004/11/27 エニックス	320万本	SFC	RPG
第7位	ドラゴンクエストIV　導かれし者たち	1990/2/11 エニックス	310万本	FC	RPG
第8位	スーパードンキーコング	1994/11/26 任天堂	300万本	SFC	ACT
第9位	ストリートファイターII	1992/6/10 カプコン	288万本	SFC	ACT
第10位	ドラゴンクエストV　天空の花嫁	1992/9/27 エニックス	280万本	SFC	RPG
第11位	スーパーマリオブラザーズ2	1992/9/27 任天堂	265万本	FC (FDS)	ACT
第12位	ファイナルファンタジーVI	1994/4/2 スクウェア	255万本	SFC	RPG
第13位	ゴルフ	1984/5/1 任天堂	246万本	FC	SPT
第14位	ファイナルファンタジーV	1992/12/6 スクウェア	245万本	SFC	RPG
第15位	ドラゴンクエストII　悪霊の神々	1987/1/26 エニックス	240万本	FC	RPG
第16位	ベースボール	1983/12/7 任天堂	235万本	FC	SPT
第17位	スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー	1992/11/21 任天堂	220万本	SFC	ACT
第18位	麻雀	1983/8/27 任天堂	213万本	FC	TBL
第19位	スーパーマリオコレクション	1993/7/14 任天堂	212万本	SFC	ACT
第20位	ストリートファイターIIターボ	1993/7/11 カプコン	210万本	SFC	ACT
第21位	プロ野球ファミリースタジアム	1986/12/10 ナムコ	205万本	FC	SPT
第22位	クロノ・トリガー	1995/3/11 スクウェア	203万本	SFC	RPG
第23位	バレーボール	1986/7/21 任天堂	198万本	FC (FDS)	SPT
第24位	テトリス	1988/12/22 BPS	181万本	FC	TBL
第25位	ヨッシーアイランド	1995/8/5 任天堂	177万本	FC (FDS)	ACT
第26位	ゼルダの伝説	1986/2/21 任天堂	169万本	SFC	ACT
第27位	マリオブラザーズ	1983/9/9 任天堂	163万本	FC	ACT
第28位	リンクの冒険	1987/1/14 任天堂	161万本	FC (FDS)	ACT
第29位	プロ野球ファミリースタジアム'88	1988/12/20 任天堂	161万本	FC	SPT
第30位	エキサイトバイク	1984/11/30 任天堂	157万本	FC	RCG

第31位…テニス/156万本/1984年1月14日/任天堂/FC
第32位…サッカー/153万本/1985年4月9日/任天堂/FC
第33位…ドクターマリオ/153万本/1990年7月27日/任天堂/FC
第34位…F1レース/152万本/1984年11月2日/任天堂/FC
第35位…忍者ハットリくん/150万本/1986年3月5日/ハドソン/FC
第36位…ドラゴンクエスト/150万本/1986年5月27日/エニックス/FC
第37位…聖剣伝説2/150万本/1993年8月6日/スクウェア/SFC
第38位…4人打ち麻雀/145万本/1984年11月2日/任天堂/FC
第39位…ドラゴンボールZ超武闘伝/145万本/1993年3月20日/バンダイ/SFC
第40位…ファイナルファンタジーIV/144万本/1991年7月19日/スクウェア/SFC
第41位…スパルタンX/142万本/1985年6月21日/任天堂/FC
第42位…プロレス/142万本/1986年10月21日/任天堂/FC（FDS）
第43位…ファイナルファンタジーIII/140万本/1990年4月27日/スクウェア/FC
第44位…プロ野球ファミリースタジアム'87年度版/130万本/1987年12月22日/ナムコ/FC
第45位…ロマンシング・サ・ガ3/130万本/1995年11月11日/スクウェア/SFC
第46位…スーパーストリートファイターII/129万本/1994年6月25日/カプコン/SFC
第47位…ゼビウス/127万本/1984年11月8日/ナムコ/FC
第48位…ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境/125万本/1986年4月17日/バンダイ/FC
第49位…ドラゴンボール神龍の謎/123万本/1986年11月27日/バンダイ/FC
第50位…ドラゴンボールZ超武闘伝2/120万本/1993年12月17日/バンダイ/SFC

マリオシリーズがBEST3を独占!!



やはり圧倒的に強いマリオシリーズ。1位から3位までを独占した。

任天堂&エニックスが上位を占める



唯一、他メーカーでBEST10入りを果たしたのは、ゲームセンターで人気を博したカプコンのストIIだった。

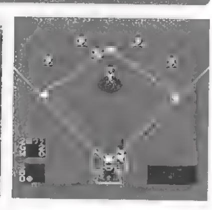
MD&PCEソフトはランキング圏外…



MDで最も売れたソニックもPCEのR-Typeも国内での売り上げは約50万本程度。だった。

【ハード】
FC…ファミコン/SFC…スーパーファミコン/FC (FDS)…ディスクシステム
MD…メガドライブ/PCE…PCエンジン
【ジャンル】
ACT…アクション/RCG…レースゲーム/RPG…ロールプレイング
SPT…スポーツ/TBL…テーブルゲーム





全ハード 総合販売本数 BEST20【FC・SFC・MD・PCEを除く】

	タイトル		販売本数	ハード	ジャンル
第1位	1999年11月21日発売（任天堂） ポケットモンスター 金/銀		601万本	GB	RPG
第2位	1996年12月27日発売（任天堂） ポケットモンスター 赤/青/緑		566万本	GB	RPG
第3位	2006年9月28日発売（任天堂） ポケットモンスター ダイヤモンド/パール		542万本	NDS	RPG
第4位	ポケットモンスター サファイア/ルビー	2002/11/21 任天堂	519万本	GBA	RPG
第5位	New スーパーマリオブラザーズ	2006/5/25 任天堂	518万本	NDS	ACT
第6位	東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太郎教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	2005/11/23 任天堂	483万本	NDS	PZL
第7位	おいでよ どうぶつの森	2005/11/23 任天堂	465万本	NDS	ETC
第8位	ポケットモンスター ピカチュウ	1998/9/12 任天堂	432万本	GB	RPG
第9位	テトリス	1989/6/14 任天堂	423万本	GB	PZL
第10位	スーパーマリオランド	1989/4/21 任天堂	415万本	GB	ACT
第11位	ドラゴンクエストⅦ エデンの戦士たち	2000/8/26 エニックス	389万本	PS	RPG
第12位	東北大学未来科学技術共同研究センター川島隆太郎教授監修 脳を鍛える大人のDSトレーニング	2005/5/19 任天堂	361万本	NDS	PZL
第13位	ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫	2004/11/27 エニックス	353万本	PS2	RPG
第14位	ファイナルファンタジーⅧ	1999/2/11 スクウェア	350万本	PS	RPG
第15位	ファイナルファンタジーⅦ	1997/1/31 スクウェア	327万本	PS	RPG
第16位	マリオカートDS	2005/12/8 任天堂	304万本	NDS	RCG
第17位	Wiiスポーツ	2006/12/2 任天堂	294万本	Wii	SPT
第18位	ファイナルファンタジーⅨ	2000/7/7 スクウェア	266万本	PS	RPG
第19位	スーパーマリオランド26つの金貨	1992/10/21 任天堂	263万本	GB	ACT
第20位	ポケットモンスター ファイアレッド/リーフグリーン	2004/1/29 任天堂	258万本	GBA	ACT

全ハード総合でもマリオが首位!!



上位を占めているポケモンを抑えマリオが堂々の首位。

BEST10までは全て携帯ゲーム機



特に携帯ゲームとポケモンの組み合わせは強い。

【ハード】
GB…ゲームボーイ
NDS…任天堂DS
GBA…ゲームボーイアドバンス
PS…プレイステーション
PS2…プレイステーション2
【ジャンル】
ETC…その他

ハード 販売台数 BEST10

	ハード	国内推定販売台数
第1位	1989年4月21日（任天堂） ゲームボーイ	3243万台
第2位	2004年12月2日（任天堂） ニンテンドーDS	3000万台
第3位	2000年3月4日（SONY） プレイステーション2	2100万台
第4位	1994年12月3日（SONY） プレイステーション	1960万台
第5位	1983年7月15日（任天堂） ファミリーコンピューター	1935万台
第6位	1990年11月21日（任天堂） スーパーファミコン	1715万台
第7位	2001年3月21日任天堂） ゲームボーイアドバンス	1660万台
第8位	2004年12月12日（任天堂） プレイステーションポータブル	1000万台
第9位	2006年12月2日（任天堂） Wii	800万台
第10位	1994年11月22日（セガ） セガサターン	560万台
参考	1988年10月29日（セガ） メガドライブ	358万台
参考	1987年10月30日（NEC） PCエンジン	390万台

※販売台数は本誌の独自調査および集計期間等が異なるため実際のモノと異なる場合があります。

メガドライブは海外で爆発的な大ヒットを飛ばしている

国内では大ヒットとまではいかなかったメガドライブだが、海外での人気・知名度はかなり高い。特にソニックの人気はスーパーマリオ並だ。

ゲーム機&ソフト関連 気になる! 何でもランキング

世界で最も売れたゲーム機（ハード）は？

ゲームボーイの1億1842万台
（次いでニンテンドーDSの1億678万台） 2009年5月現在

メガドライブで最も売れたソフトは？

ソニック・ザ・ヘッジホッグ
（国内約50万本）

PCエンジンで最も売れたソフトは？

R-TYPE（国内約50万本）

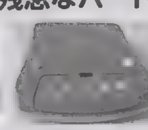
中には熱烈なファンの方も!? 販売台数が伸びなかった残念なハード



ピピン アットマーク



3DOリアル

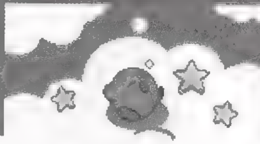


プレイディア

松下が出した3DOは知名度こそかなり高いが持っている人は少ない…

インパクト抜群のCMで、知名度こそ高かった3DOだが、その開発費とは裏腹に売り上げは伸びなかった。プレイディアに至っては…。

GAME BOY & Color
代表作紹介
～アクションゲーム編～

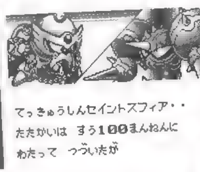


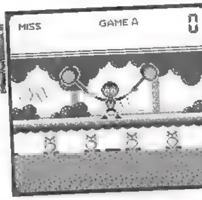


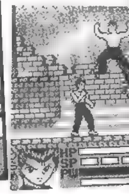
くものうえで ひときわのんびり
おひるねちゅうの わかもの
きもちよさそう

1989年の登場以来、ミリオンヒットを飛ばし続けたモンスターハード『ゲームボーイ』。発売された全ソフト1238タイトルの中から選りすぐりのアクションゲームを紹介！





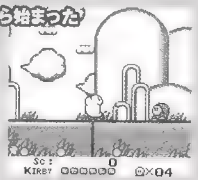




ゲームボーイ・仕様
発売日／1989年4月21日(国内)
メーカー希望価格／12800円
CPU／Z80カスタム(4MHz動作)
ワーキングRAM／8KB
ビデオRAM／8KB
画面／4階調モノクロ 160×144ドット
対応メディア／ロムカセット(最大1MB)

カービィの大冒険はここから始まった
星のカービィ





様々なハードで発売されている『星のカービィシリーズ』はゲームボーイが元祖。

メーカー／任天堂
定価／2900円
発売日／1992年4月27日

400万本以上売り上げた超キラータイトル
スーパーマリオランド



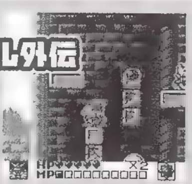


テトリスに次いで、ゲームボーイ史上売り上げ本数第2位の大ヒットソフト。

メーカー／任天堂
定価／2600円
発売日／1989年4月21日

鉄球ファイト！ザ・グレイトバトル外伝

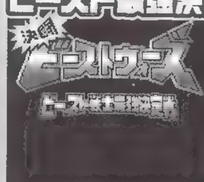


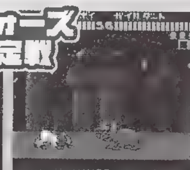


ガンダム・ウルトラマン・仮面ライダーが協力して戦うヒーローアクション。

メーカー／バンプレスト
定価／3980円
発売日／1993年7月30日

決闘ビーストウォーズ ビースト最強決定戦





ロボット対戦格闘アクション。戦闘中いつでもビースト形態に変形可能。

メーカー／タカラ
定価／3680円
発売日／1999年3月19日

超人気アニメの格闘アクションゲーム
幽☆遊☆白書



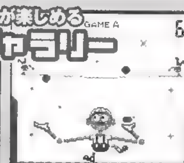


幽助・桑原・飛影・蔵馬の4人を操ることができる。大選考会と迷宮城が舞台。

メーカー／トミー
定価／3980円
発売日／1993年7月23日

ゲーム&ウォッチのゲームが楽しめる
ゲームボーイギャラリー



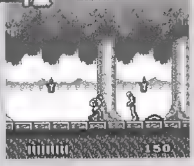


ゲーム&ウォッチで遊べた4タイトルを収録。この後、2・3と続編も発売された。

メーカー／任天堂
定価／3000円
発売日／1997年2月1日

超有名シリーズのゲームボーイ版
ドラキュラ伝説





ドラキュラシリーズ初の携帯ゲーム機作品。続編のドラキュラ伝説Ⅱも存在。

メーカー／コナミ
定価／3300円
発売日／1989年4月21日

「ヒットラーの復活」の派生作品
バイオニックコマンドー

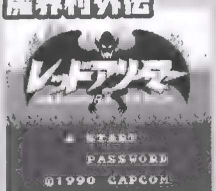


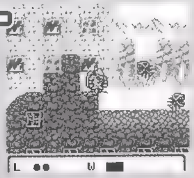


操作性＆構成はヒットラーの復活と同じだが、本作の舞台は遠い未来。

メーカー／カプコン
定価／3500円
発売日／1992年7月24日

レッドアリーマー 魔界村外伝



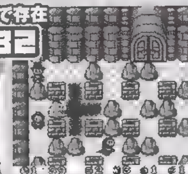


魔界村で敵キャラだったレッドアリーマーを主役としたタイトル。

メーカー／カプコン
定価／3300円
発売日／1989年10月27日

GB版ボンバーマンは3まで存在
ボンバーマンGB2



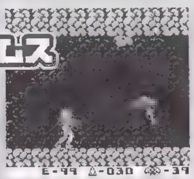


スーパーゲームボーイを使用すると最大4人で対戦できる。

メーカー／ハドソン
定価／3500円
発売日／1995年8月10日

メトロイド2 リターンオブサムス

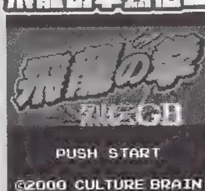




メトロイドシリーズ第2弾。本シリーズを語る上では欠かせない作品。

メーカー／任天堂
定価／3500円
発売日／1992年1月21日

飛龍の拳外伝のカラー対応版
飛龍の拳烈伝GB

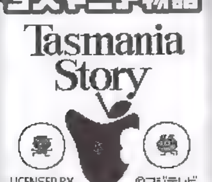




GB版「飛龍の拳」の4作目。内容的には「飛龍の拳外伝」と変わらない。

メーカー／カルチャーブレイン
定価／3500円
発売日／2000年12月22日

同名タイトルの映画とのタイアップ
タスマニア物語



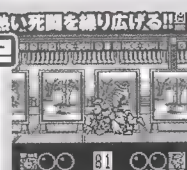


映画タスマニア物語とのタイアップらしいが…中身はマッ●ーのパクリ。

メーカー／ポニーキャニオン
定価／3090円
発売日／1990年7月27日

デフォルメされたキャラが熱い死闘を繰り広げる!!
熱闘！餓狼伝説2





熱闘シリーズ第2弾。「餓狼伝説2新たなる戦い」をGBに移植。

メーカー／タカラ
定価／4660円
発売日／1994年7月29日

人気の原人シリーズ3作品が楽しめる
GB原人コレクション

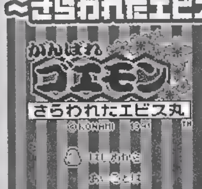


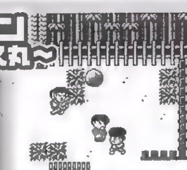


GB原人・GB原人2・GB原人ランドの3タイトルを収録。

メーカー／ハドソン
定価／3980円
発売日／1996年11月21日

がんばれゴエモン〜さらわれたエビス丸〜



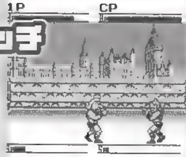


ゴエモンシリーズ初のGB作品。同シリーズのGB版はこの後4本発表される。

メーカー／コナミ
定価／3980円
発売日／1997年12月4日

キン肉マン ザ☆ドリームマッチ

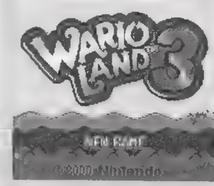




王位継承戦後のオリジナルストーリー。原作では見られない闘いを楽しめる。

メーカー／ユタカ
定価／3500円
発売日／1992年9月12日

スーパーマリオランド3 ワリオランド

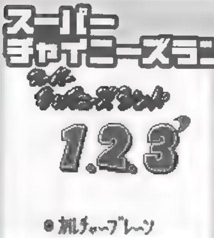




スーパマリオランドのスピンオフ作品。悪役だったワリオが主人公となり大活躍。

メーカー／任天堂
定価／3900円
発売日／1994年4月14日

スーパーチャイニーズランド1·2·3

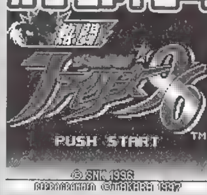


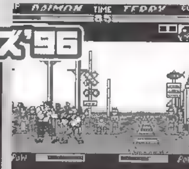


スーパーチャイニーズランド1・2・3がまとめて遊べるお得なタイトル。

メーカー／カルチャーブレーン
定価／3980円
発売日／1996年9月13日

熱闘 ザ・キング・オブ・ファイターズ'96





KOF96の移植作品。キャラがデフォルメされているが、必殺技なども完全移植！

メーカー／タカラ
定価／4500円
発売日／1996年4月26日

スーパーマリオランド2 6つの金貨

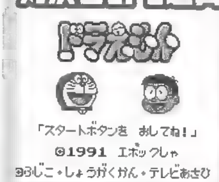


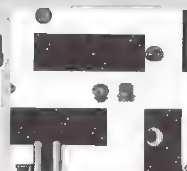


占領されたマリオ城を取り戻すため、マリオが6つの金貨を探す冒険へ。

メーカー／任天堂
定価／3900円
発売日／1992年10月21日

ドラえもん 対決ひみつ道具

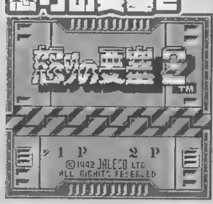


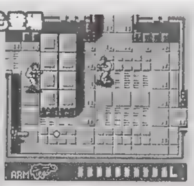


ドラえもんを冠したGBタイトルは全部で18本。本作は記念すべき1作目。

メーカー／エポック社
定価／3500円
発売日／1991年3月1日

後にスーパーファミコン版も登場 怒りの要塞2





GBオリジナルの硬派なアクションシューティングゲーム。

メーカー／ジャレコ
定価／3900円
発売日／1992年12月21日

筋肉番付GB ～挑戦はキミだ！～



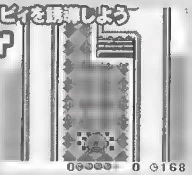


人気テレビ番組をゲーム化。本作ではケイン・コスギとおさるを使用できる。

メーカー／コナミ
定価／4500円
発売日／1999年11月25日

ゲームボーイを傾けてカービィを誘導しよう コロコロカービィ





本体を傾けるとカービィが転がる。上手く操作してゴールを目指そう！

メーカー／任天堂
定価／4500円
発売日／2000年8月23日



CONTENTS of PC Engine



人気絶頂時に発売され子供達の話題を独占!!

カトちゃんケンちゃん

加トちゃんケンちゃんごきげんテレビの1コーナーを題材にしたアクションゲーム

使われた題材とは裏腹にかなり極悪なゲーム難易度

30代以降の方なら、加トちゃんケンちゃんごきげんテレビと言う番組を一度は見たことがあるって人は多いのではないだろうか？おもしろビデオコーナーを家族みんなで笑いながら見たり、たまに出てくるお色気シーンを横目でドキドキしながら見たり。まぁ今回そのお色気シーンは置いといて…。そのごきげんテレビのワンコーナーに加とちゃんとケンちゃんが探偵となって事件を解決するコーナーを覚えているだろうか？本作はそのコーナーを題材とした横スクロールアクションだ。

ファミコンを越える次世代機として登場した新ハードと超人気番組のタイアップとして、当時かなり話題になった作品だ。実際そのグラフィックの秀逸さに驚いた人も多かったのでは？

しかし、ゲームはと言うと…。一言で言うと「激ムズ」。しかも、かなり極悪な難易度のためクリア出来ずに諦めてしまった人も多かった。

ゲームが始まったらカトちゃんorケンちゃんどちらか好みのキャラを選択しゲームスタート


カトちゃん
能力のバランスはとれているが、決して操作しやすい訳ではない。


ケンちゃん
足は速いが代わりに、ブレーキが効きづらい。





ケンちゃんの方が難易度は高い!!

使われなかったキャラはゲーム中様々な場面で出現



お助けキャラとして扉の中や落下した先で登場。ヒントやライフ回復などで助けてくれる。懐かしい格好で登場する二人は一見の価値アリ。



お邪魔キャラとして何故か行く先々に出現し、攻撃[illegible]

カトケンの攻撃パターンはわずかに3種


蹴る


踏みつける


オナラ攻撃

メインの攻撃は「蹴る」なのだが、非常にリーチが短いため、敵に当てるのに苦労する。

DATA カトちゃんケンちゃん

ハード／PCE
メーカー／ハドソン
発売日／1987年11月30日
ROMカートリッジ40KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2740円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

PCEの代表的な作品ということもあって、比較的手にいれやすい。難易度はかなり高め。

操作方法

✚ 十字キー…キャラの移動
Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱ Ⅱボタン…蹴り
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

序盤のステージから襲いかかる 数々の罠や極悪非道な刺客達

選択するキャラで 難易度が大きく変わる

どちらかというと、小さい頃から志村ファンなので、初プレイはケンちゃんを選択…が!?何だこの難しさは？ダッシュすれば敵にぶつかる…ジャンプすれば穴に落ちると、やりづらくて仕方がない。お前はル○ージか!?慌ててカトちゃんに替えると、やっと普通にプレイすることが出来るようになった。

だが、はっきり言って難しい。絶妙な場所に配置されている敵キャラ。わずかな操作ミスが命取りになる狭い足場。だが、難易度は激高だが、それほど理不尽…ってわけではなく計算された難しさと言った感じ。落ち着いて操作すれば何とか攻略は可能。各エリアの最後に出現するボスもこつさえ掴めば簡単になる。ただ少しだけ理不尽な点を挙げさせて貰うと、ジャンプして岩に当たるだけでダメージを喰らう。犬に当たると大きくライフが減少、時間が経つとライフが減少していく…貴方は高橋名人ですか！ホント勘弁してください。まぁよく見ると、ライフではなく「バイタリティ」となっているので時間が経つと減る、犬に当たると大きく減るってのもまぁ納得なんですが。

さて、どのゲームにも言えることではあるが、このゲームも例外なく、後半に行くほど難易度がアップ。最初から難易度は高いので、その難しさは…。恐らく後半で最も苦戦する場所は、ハッシー（穴の中から出現する首の長い竜）だろう。こいつには鼻先にオナラ攻撃を喰らわせればOK！オナラはどこで役に立つんだ？ってずっと思っていたが、まさかこんなところで役に立つとは…。さらに先に進むと、炎を吐くハッシーが連続するポイントがあるので、冷静に１匹ずつ倒すようにに心がけよう。

まぁとにかく苦戦するのは各エリアの３面にある鍵の在処。最後の方はとにかくあちこちを蹴りまくるようにしよう！意外な場所に隠されていることが多いぞ！

頑張ってクリアした人には、お楽しみ付きのエンディングが待っている♪

各エリアの3面に隠されている 鍵を見つけるとボスと対決できる



例えばエリア３ならステージ３ー３のどこかに隠されている鍵を見つけなければボスには辿り着けない

無限コンティニューが可能



ゲームオーバー画面で I+II+RUNボタンを同時押し

はっきり言ってこの機能がないと、クリアは不可能…

ボスの弱点は全て共通で上半身



ボスはエリア１でも最終面でも、とにかく弱点は上半身。弱点が…ここにしかダメージを与えることが出来ません

エリア6の難易度は特A級! 特に鍵の場所を見つけるのは至難の業



鍵の隠し場所が分かっても そこまで辿り着くことが困難…

序盤のステージは、目立つような場所にあるゴミ箱や看板を蹴れば大抵出現するのだが、後半に行くほど分かりづらい場所に隠されている。隅々まで隈無く探そう！

エンディングはショートコント&サービスカット付

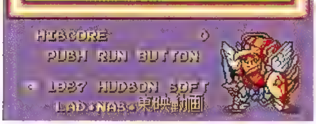


報酬であるお金が消えた者のコント開始

最後はリアルな二人の顔で「END」

キャラ人気への便乗はいただけないがゲーム自体は傑作

ビックリマンワールド



ビックリマンのキャラがボスキャラとして登場!

ショボイ剣1本だけでジュラを倒せるのか!?

ゲームがスタートすると、いきなり裸の主人公が登場。誰だ？一瞬考えてしまいますが、これが主人公・愛の戦士ヘッドロココなのです。愛戦士というよりはただの怪しい人。ここが某公園だったら速攻捕まりそう…。

このゲームは『ワンダーボーイモンスターランド』というアーケードゲームが元で、そのキャラをビックリマンのキャラに置き換えて移植したという経緯がある。そのためヘッドロココが裸一貫で旅に出るはめになってしまったのだ。哀れなり、ヘッドロココ…。とはいえ、スタート直後の家でスーパーゼウスからグラディウスというショボイ剣を貰うことができひと安心。


スタート時のヘッドロココは裸同然の姿

裸に剣だけを持った主人公は、攻めてくる敵を倒しながらステージボスのいる場所まで進み、そのボスを倒すことで面クリアしていく…という流れを辿る。ただ、いつまでも裸に剣だけでは倒せない敵が出現してくるので、きたるべき時に備え丈夫なブーツやシールド、攻撃力の高い剣を買い揃えておく必要があるのだ。

お店で防具を購入



ブーツ	
ぬののブーツ	50G
かわのブーツ	80G
セラミックブーツ	180G
伝説の靴	380G

シールド	
ライトシールド	40G
ナイトシールド	120G
ハードシールド	250G
伝説の盾	350G

アーマー	
ライトアーマー	60G
ナイトアーマー	150G
ヘビーアーマー	100G
ハードアーマー	360G
伝説の鎧	540G


とにかくゴールドを稼ぎまくろう

半裸の状態から抜け出すためには、ゴールドを貯めて装備を買う必要がある。攻撃力や防御力の高い装備であるほどゴールドも高くなっているぞ。

AC版「ワンダーボーイ・モンスターランド」



ゲーム性は全く同じ

1987年
開発:ウエストン
販売:セガ

ボスキャラはオリジナルのものが採用されていた

DATA ビックリマンワールド

ハード／PCE
メーカー／ハドソン
発売日／1987年10月30日
ROMカートリッジ256KB
定価／4500円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／99999円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度 ★入手難易度

中古ROMは比較的手に入りやすく、ゲームの難易度も低め。万人ウケするゲーム。

操作方法

十字キー…キャラの移動・魔法
Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

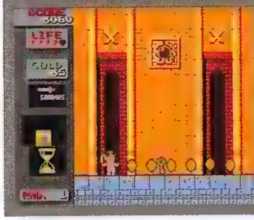
伝説の剣、盾、靴、鎧とルビー装備で勝負せよ!

確実に装備を固めラスボス戦に備えよ

道中、全ての装備を買うことができればベストなのだが、そう簡単にゴールドを貯めることはできない。あれやこれやと衝動買いしていると、いざという時に大事な装備を買えない局面が出てくる。よくある消費者金融のCMじゃないが「買い物は計画的に！」…これを肝に銘じておこう。

また、ゴールドで買えないプライスレスアイテムも存在。２面で入手可能な手紙は、後に重要なアイテムへと交換できるので必ずゲットしておこう。

そして、ラスボス戦を前に渡される重要なアイテム…それがベルとルビー。だただし、貰えるのはどちらか１つだけ。う〜ん、キツい。「ここまで頑張ってきたのに１つしかくれないのかよ。セコいぞ、シャーマンカーン！」思わず叫びたくなるがそれが現実。まあ、結局ルビー選択がベストなんですが…。



カギを入手すればステージクリアとなる

各ステージのボスを倒せばカギを入手でき、ステージクリアのドアが開く。



ゴールドを集めて装備を調えるのが攻略への第一歩

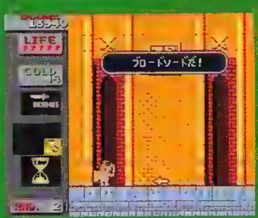
最初の隠し部屋の前では「かべのむこうにひとのけはいがする」と教えてくれるが、それ以降は「おや」しか言わないので見落とし厳禁だ！



隠し部屋には注意!剣を手に入れ損なうとクリアはキツい

ゴールドを貯めて装備を買い揃えなければ徐々に苦戦を強いられてしまう。隠れゴールドもしっかりと獲得して無駄のない買い物をしよう。

剣は敵を倒して入手



剣の入手方法		
グラディウス	1面	スーパーゼウスにもらう
ブロードソード	2面	スーパーデビルを倒す
グレートソード	5面	ノアフォームを倒す
エクスカリバー	7面	サタンマリアを倒す
伝説の剣	8面	ネロ魔神を倒す

5面・8面は隠し部屋になっている
前の武器を取り逃している場合は一つ前の物が手に入る

最終ラウンドはルートを間違えると永遠にループ



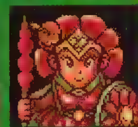
正しいルートを知らなければラスボスへはたどり着けない

①下に行く　②下に落ちる
③右に落ちる　④左に行く
⑤落ちる途中で右の通路に入る
⑥下に落ちる
⑦落ちる途中で右の通路に入る
⑧右へ行ってスーパーデビルを倒す
⑨左へ戻ってネロを倒す→上への足場が出現
⑩足場のブロックを交互にジャンプ
途中の横穴にいるヘビを倒す→上への足場が出現
⑪ノアフォーム・スノーコング・ヘビを全て倒す→上への足場が出現
⑫左へ行く　⑬右へ行く

ビックリマンキャラ多数出演



スーパーゼウス



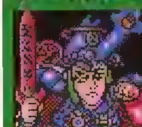
せいかいし



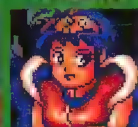
シャーマンカーン



せいちょうし



ヘラクライスト



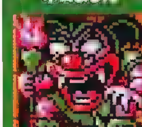
せいすいし



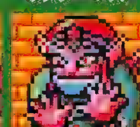
ネロましん



ワンダーマリア



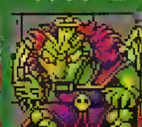
ましょうネロ



ノアフォーム



ブラックゼウス



始祖ジュラ

コンティニュー

十字キーのどれかを押しながらRUNボタンを押せばコンティニュー

装備やゴールドは引き継がれるが体力は初期値のままでスタート



平家の恨みを晴らすために黄泉の国から影清が蘇る

源平討魔伝

3種類のモードを極めて源頼朝に天誅を与えよ!

鎌倉時代を舞台にしたゲームは極めて少ない

時は1986年、ゲーセンに異様な雰囲気のゲームが登場した。ナムコ発の源平討魔伝のデビューである。それまでのナムコはポップな色使いのゲームが多く、それだけに本作の発売は一層センセーショナルなものであったのだ。

主人公は死者の世界から甦った平景清。敵の大ボスは鎌倉幕府の創始者である源頼朝。ダークな設定、グラフィックはゲーマー達の心を掴み大ヒットを果たし、1990年には遂に家庭用ゲーム機に移植されることになった。当時はアーケード基板の方が圧倒的に高性能であったが、PCエンジンのポテンシャルを最大限に引き出し、かなりの好移植となっている。操作は十字キーにジャンプと刀による攻撃のみ。シンプルながら各モードで微妙に操作が異なってくるため、飽きさせない作りになっている。また、自分なりの攻略ルートを発見する楽しみもあるため、1度クリアしたからといって終わりになるわけではない。全マップを制覇するにはそれなりの腕と根性が必要なのだ。

本作のヒットで新たな道を切り開いたことにより、ナムコはスプラッターハウスなどの路線を打ち出すことに成功するのである。

BIGモードではボスと対戦



BIGモードでは最後に弁慶や義経等のボスキャラが登場。それを倒せば鎌倉への道が開ける。

鳥居を潜ればステージクリア



平面モードには鳥居が3箇所あり、ルートを選択することが可能である。BIGモード、横モードは行き先固定。

3種類の画面でゲームが展開する



横モード
サイドビューでミニキャラを操作



BIGモード
サイドビューでデカキャラを操作



平面モード
クォータービューでミニキャラを操作

最短攻略ルート

地獄1
地獄2
長門
豊前
豊後
伊予
讃岐
淡路
備前
播磨
摂津
丹波
山城
京都
若狭
越前
越中
信濃
甲斐
駿河
武蔵
相模
鎌倉

クリアに必須の三種の神器

八坂瓊勾
摂津で入手

八咫鏡
越前or越中で入手

草薙剣
信濃で入手

ルートはプレイヤーが自由に選択出来るが、三種の神器が全て揃っていなければエンディングに到達することは出来ない。

DATA 源平討魔伝

ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1990年3月10日
ROMカートリッジ512KB
定価／6800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／835円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度 ★入手難易度

AC版PCE版共にWiiで配信中。難易度は低めで慣れればノーコンティニューでエンディングも可能。

操作方法

✚ 十字キー…キャラの移動
Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱ Ⅱボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

源平討魔伝



ハード／FC
メーカー／ナムコ
発売日／1988年10月21日
ROMカートリッジ192KB
定価／4900円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／570円
Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

正当派移植を早々に断念 何故かボードゲームに

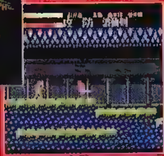
おどろおどろしいグラフィックやデカキャラの移植が、ファミコンでは困難であると判断されたためか、ボードゲームとして発売された本作。

前年にFC版源平と呼ばれる月風魔伝が発売されていただけに、思いっきり意識しちゃってます。わざわざ伏せ字までつけなくてもいいと思うんですがね。この時代のナムコはかなりユーモアーに溢れていたなと思います。ゲーム業界にも、まだ余裕が残っていた時代のお話。

ボードゲームとして移植

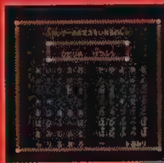
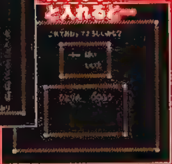


…購入予定者は要チェック。

よく似ていると話題になったコナミの月風魔伝

実質的な源平のFC移植と言えなくもない

名前入力時にげつふうとと入れると―

伏せ字にされてしまう

源平討魔伝巻ノ弐



ハード／PCE　メーカー／ナムコ
発売日／1992年4月7日
ROMカートリッジ512KB
定価／6800円

★ゲーム難易度
★入手難易度

★入手方法
中古ショップで購入
平均購入価格／760円
Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

横スクロールの アクションゲームに変貌

PCエンジンオリジナルのタイトルとして発表された本作は、源平討魔伝の正統的続編と位置づけられる。ゲームモードをBIGモード1種に統一し、三種の神器を集める必要もなくなった。純粋なアクションゲームになった、とも言えるが難易度は逆に高くなってしまった。各ボスキャラにはそれぞれ攻略パターンが存在し、それを知らない場合はかなりの苦戦を強いられる。逆にパターンを覚えていれば比較的楽にエンディングに辿り着くことが出来る。

評価としてはイマイチであったようで、大ヒットというわけにはいかなかった。人気タイトルの続編とは得てしてそういうものだが、本作の失敗でその後に続編が発売されることはなくなってしまったのは残念。



全ステージBIGモードで統一



横モード・全画面モードはバッサリとカットされて、BIGモードオンリーです。



攻略誌連載の原始人がブラウン管の中で大暴れ

PC原人

無敵になれなくてもいいから 骨付きのアノ肉を食べてみたい

フルーツやハートは ライフ回復の重要アイテム

ファミコンの独壇場であった家庭用ゲーム機市場に唯一の対抗馬として殴り込みをかけたPCエンジン。その名をもじった『PC原人』は、当時刊行されていた「月刊PCエンジン」の連載４コマ漫画をゲーム化したもので、後にシリーズ化。『PC電人』なる派生シューティングゲームまでもが登場した。

アクションゲームの王道とも言うべき横スクロールタイプの本作は、頭突き（ボンク）で敵を倒し、最後のボスを退治することでラウンドクリア。一応、恐竜王国のプリンセスを助け出して平和を取り戻すというストーリーが設けられているものの、ゲームの進行自体にはほとんど関与しない。全５ラウンドの原始フィールドをボンクしまくって進む…たったそれだけの単純アクションが子供から大人まで多くのファンを虜にしたのだ。

さて、さらわれた王女を助ける…と聞くと陽気なイタリア人の姿がちらつくのだが、ストーリーと同じく基本的なプレイスタイルはほぼ一緒。パワーアップ・隠し・変身などのアイテムを取りながらボス戦へと挑む。ただし、本作の自キャラにはライフ制が採られており、敵の攻撃が当たっても即ミスには繋がらない。加えて、攻撃で減ったライフはアイテムによる回復が可能なため、精神的な負担をあまり感じることなくプレイに没頭できた。

シリーズ作品	
PC原人2	PCE
PC原人3	PCE
FC原人	FC
超原人	SFC
超原人2	SFC

肉を食べてパワーアップ



パワーアップは時間経過か被ダメージ時まで継続する

パワーアップアイテムの肉は大が小２個分に相当し、小は現在の状態から１段階パワーアップ。大の場合は無敵の変人へ必ず変身し、戻る際は変人→猿人と段階的にパワーダウンする。



スタート直後からいきなり1UPすることが可能だ

ゲームを始めて最初に取れるアイテムが隠しアイテムの1UP。仮に取り忘れて先に進んだとしても、戻れるので安心だ。

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
- Ⅱ Ⅱボタン…頭突き
- SELECT セレクト…使用せず
- RUN ラン…ポーズ

DATA PC原人

ハード／PCE
メーカー／ハドソン
発売日／1989年12月15日
ROMカートリッジ384KB
定価／5800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1840円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

ステージが５つと少なく、コンティニューも可能。１コインに拘らなければエンディングは約束されたも同然。

FC原人



ハード／FC
メーカー／ハドソン
発売日／1993年7月30日
ROMカートリッジ384KB
定価／5800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1280円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ファミコンでもPC原人が遊べた

「FC原人」はその名から分かるように「PC原人」をファミコンへ移植したソフト。ステージの面構成や進行順序が若干変更されているものの、基本的なゲーム性は元祖と変わらず、単純明快なアクションを楽しめた。

ただし、ハードの性能に格差があるためか、オリジナルの美しい発色は再現できていない。それでもソフトとしての仕上がりは非常に高く、ボンク攻撃で敵を蹴散らす原人くん（主人公の本来の名はPC原人）の姿がファミコン上で見事に蘇っている。

無論、移植は成功している。だが、PCエンジンのシェアで発展し、一時はPCエンジンの顔と言われるまでに成長した原人シリーズを何故末期のファミコン市場へ出したのかが分からない。まあ、その辺は経営上の問題が絡むのだろうけれど、イメージを壊してまでの進出は勿体ないと思うのである。


ゲーム性はPC原人を踏襲

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…ジャンプ
- Ⓑ Bボタン…頭突き
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

超原人



ハード／SFC　メーカー／ハドソン
発売日／1994年7月22日
ROMカートリッジ1.5MB
パスワード方式
定価／8800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／980円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

任天堂ハードも続編誕生 他機種への移行は成功

原人の頭に「超（スーパー）」が付けられた「超原人」は、初代のアフターストーリーを描いた作品。物語は宿敵・キングタマゴドンⅢ世の罠にはまった原人くんが現代の浅草のような場所にワープする場面から始まり、恐竜王国へ戻るまでの奮闘ぶりがアクションゲームとして展開していく。

ボンクで敵を倒す・肉補給でパワーアップといった基本操作は初代から一貫して変わらないが、ステージに宇宙や無人島など今までにない場所を使用することで目新しさを演出。また、パワーアップアイテムにキャンディーが追加され、それを食べると原人くんのサイズが大小に変化。コミカルでポップな動きに磨きがかかった。


原人の大きさが変わる

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- Ⓐ Aボタン…使用せず
- Ⓑ Bボタン…ジャンプ
- Ⓧ Xボタン…特殊攻撃
- Ⓨ Yボタン…頭突き
- Ⓛ Lボタン…使用せず
- Ⓡ Rボタン…使用せず
- SELECT セレクト…使用せず
- START スタート…ポーズ

魚屋と女子高生が悪の組織に立ち向かう

改造町人シュビビンマン2 ―新たなる敵―



豪華声優陣が参加している超贅沢なゲームなのだ！

太助とキャピ子が再び地球を救う！

ごく普通の町人である太助とキャピ子が、勝手にシュビビンマンに改造されてしまってから2年後が本作の舞台。元の体に戻れるとの情報を聞きつけた2人は豪徳寺博士の元へと向かうが…。もちろん、すんなりと元の体に戻れるわけがありません（笑）。そこに待ち受けていたのはライオ帝国なる新たな侵略者。2人は地球の平和を守り、人質となった豪徳寺博士を救い出すことができるのだろうか…。

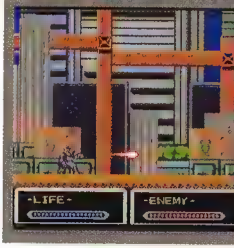
こんな感じで始まる続編シュビビンマン。このゲームの特徴は2人協力プレイが面白いということ。2人プレイはライフを共有するため苦戦を強いられるが、メチャクチャ威力のある協力シュビビームを放つこともできる。そいつを使えば、一気に敵を蹴散らすことが可能。もちろん、1人でコツコツプレイするのもいいのだが、2人で盛り上がるのも楽しいぞ！

キャピ子でもプレイ可能



スタート時に主人公をセレクトできる。キャピ子を選択したらシュビビンウーマン…にはなりません。あしからず。

シュビビームで敵に立ち向かえ



攻撃ボタンを押しっぱなしにしてから離すとシュビビームが発射される。単発発

裏技で体力回復

LIFEが減ったらポーズをかけて左+SELECT+Ⅱを同時に押す

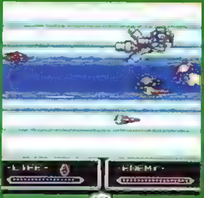
豪華な声優陣

太助：山寺宏一
キャピ子：富永み～な
豪徳寺博士：声なし
うみにん：声なし
パッチ：玄田哲章
チョビン：千葉繁
クレハ姫：島津冴子
魔物：梁田清之
魔族隊長：池田秀一
魔界神：大塚明夫

「おっは～！」でお馴染みの山ちゃんをはじめ、超豪華声優陣がゲームに華を添えている。それにしても贅沢なキャスティングだ。



戦いの舞台は空・海・宇宙へ



空
飛行形態に変身



海
潜水艦に乗り込む



宇宙
宇宙空間仕様に変身

DATA 改造町人シュビビンマン2 ―新たなる敵―

ハード／PCE
メーカー／メサイア
発売日／1991年4月27日
ROMカートリッジ512KB
定価／6600円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2800円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度　★入手難易度

Wiiで配信中。ボスには安全地帯が各所に存在するため、攻略はそう難しくはない。

操作方法

✚ 十字キー…キャラの移動
Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱ Ⅱボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

改造町人シュビビンマン



ハード／PCE
メーカー／メサイヤ
発売日／1989年3月18日
ROMカートリッジ256KB
定価／5200円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1330円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

豪徳寺博士の会話はツッコミどころ満載

「せいぎのみかたシュビビンマンになったきぶんはどうじゃ？」と暢気な質問から始まる初代シュビビンマン。地球の平和を守るために、一方的にマシン化された太助とキャピ子に「へいわになればもとにもどしたるさかい」と軽々しくのたまう豪徳寺博士はお気楽な関西人である。タイトルといい、ストーリーといい、ふざけた感じではあるが、ふたを開けてみると内容は意外にも正統派なのに驚く。

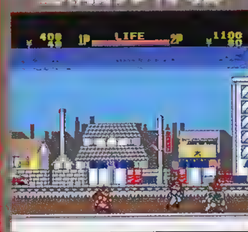
初代の主人公はスタート時にビームを撃つことができない。ビームの発射が可能になるのは発砲許可証をゲットしてから。思わず「地球の平和を守るのに発砲許可証が必要か！」とツッコミたくなる。また、死に際に発する「あっ!! しんでしまった」も笑える。

マップ画面で移動先を選択



まずはメニューで「いどう」[illegible]先はプレイヤーの自由[illegible]

二人同時プレイが可能



2人プレイなら一撃でラスボスを倒せる [illegible]

改造町人シュビビンマン零



ハード／SFC
メーカー／日本コンピュータシステム
発売日／1996年
サテラビュー
定価／6800円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
購入不可

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

プレイ経験者は自慢してもいいよ

本作は元々SFC用に製作されていたものだが、何らかの事情によって発売が中止となった。後にサテラビューで配信されたものが現存しているが、入手難易度は極めて高く、プレイ経験のある人も少ないだろう。今後、Wiiでの配信に期待したいところだ。

ボスを倒せばステージクリア



各面に登場するボスキャラなど、これまでのシリーズを[illegible]

シナリオ重視のアクション



これまでのシリーズにもストーリーはあったが、本作はより作りこまれている。



サテラビュー自体がかなりマイナー

SFCの機能を活かした上質なアクションゲーム

中古ショップ等での取り扱いもほとんどない



絶大な人気を誇る女神の冒険大活劇

ワルキューレの伝説

キャラクターの魅力が冒険に詰まっている!

敵の攻撃にハラハラ戦う乙女にドキドキ

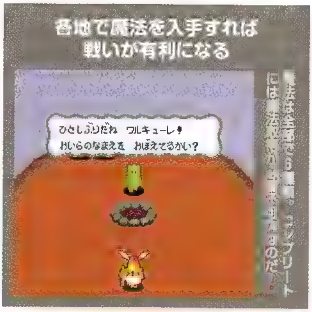
『ワルキューレの冒険』の3年後、アーケード版『ワルキューレの伝説』が登場。このアーケード版にオリジナルのアドベンチャー的要素が追加されPCEに移植されたのが本作である。

ワルキューレの魅力は、なんといってもそのメインキャラクターにある。乙女でありながら武装して果敢に戦う姿が、プレイヤー…特に男性のハートを掴み、今なお人気キャラクターとして認知されているのだ。それは『ワルキューレの冒険』発売以来、コンスタントに続編や関連ゲームが発売されていることからも分かるだろう。ちなみに最新作は携帯オリジナルゲーム『ワルキューレの栄光2』である。

さて、ゲームの難易度だが、前半はそれ程難しくないが、中盤以降はなかなか手強くなっている。また、ジャンプの操作性がイマイチなのも難点だ。終盤に厳しいジャンプが待ち構えているので覚悟しておく必要あり！



アイテムを入手しパワーアップ
[illegible]



各地で魔法を入手すれば戦いが有利になる
[illegible]



[illegible]
[illegible]ワルキューレやカムーズの第2形態はPCEオリジナルのボスキャラだ。



ジャンプ時の移動速度は通常時より速い なるべくジャンプでの移動を心がけよう
「今どきの女子高生か～」とツッコミたくなるほど歩き方が遅いのだ。

魔法を使いこなす

[illegible]	0.5玉	自分の分身を作り出し前方へ攻撃
[illegible]	0.5玉	黄色い光の渦を作り出し画面全体の敵に攻撃
[illegible]	2玉	ワルキューレが巨大化しジャンプ時の地響きで攻撃できる
[illegible]	2玉	竜巻をまとい画面内を動き回りダメージを与える
[illegible]	1玉	画面内の敵をザコキャラに変化させる
[illegible]	2玉	一定時間空を飛ぶことが出来る・1回のみ使用可

魔法選択時の無敵時間を有効に利用して敵の攻撃を回避しよう

操作方法

- ＋ 十字キー…キャラの移動
- Ⅰ Ⅰボタン…ジャンプ
- Ⅱ Ⅱボタン…攻撃
- SELECT セレクト…使用せず
- RUN ラン…ポーズ

DATA ワルキューレの伝説

ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1990年8月9日
ROMカートリッジ512KB
パスワード方式
定価／6800円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1215円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度
★入手難易度

元になっているAC版はPSにも移植されている。難易度も低く、覚えれば進めるゲーム。



独特な操作法とキャラクターで人気を掴んだ

パックランド

あまり話題に上らないが
もっと評価されてもいいソフト

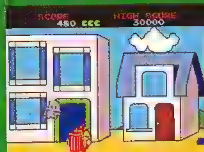
パックマンには妻も子供もいる

この作品はパックマンシリーズ唯一の横スクロールアクション。コンシューマーではファミコンとPCエンジンに移植されているが、正直ファミコン版はかなり残念なデキ。PCエンジン版も一部ステージがカットされているものの、移植度は高いので買うなら断然こちらを勧めたい。

アーケード版はレバーを使わずボタンのみでアニメ化されたパックマンを動かすという特殊な操作方法であったため、コンシューマー版でもボタンで左右の移動、十字キーでジャンプするちょっと違和感のある操作法。ただし、PCエンジン版はタイトル画面で十字キーを使って移動するセッティングに変更可能だ。

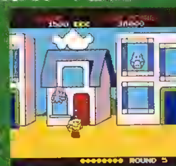
ゲームは1トリップ4ラウンドで構成されており、1～3ラウンドはフェアリー王国に妖精を送り届けるパート。4ラウンド目は空飛ぶ靴をもらって家族の元へ帰宅。これで1トリップ終了となる。ボス等は存在せず、モンスターをかわしながら隠しフィーチャーを見つけ高得点を狙うのが目的である。基本的に攻撃はできないが、元祖と同じようにパワーエサを取れば敵を食べて得点を稼げる。

障害物を押せば何かが起こる



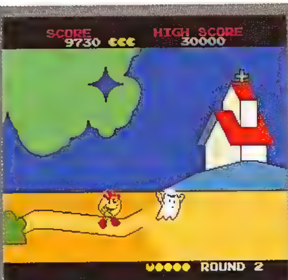
消火栓やサボテン等を進行方向と逆に押す

ヘルメット…小モンスターを頭で受けることが可能
ワープ…ラウンド2のみ・トリップ3までワープ出来る
透明パックマン…一定時間無敵
風船…得点アイテム



ダメもとで色々なところを押してみよう

隠しフィーチャーは障害物を押したりすると出現。また、ラウンドの最後はゴールに合わせてジャンプすることで最高7650点が入る。



パワーエサは健在
モンスターを逆襲するチャンス

パワーエサは唯一の攻撃材料。[illegible]

ファミコン版は少々お粗末
AC版の再現度は低い



ファミコン版は[illegible]

帰り道は魔法の靴で
空を飛ぶことが出来る



妖精を送った帰り道は快適。でも無駄じゃないんで調子コクとやられます。

DATA パックランド

ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1989年6月1日
ROMカートリッジ256KB
定価／5200円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／1040円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

★ゲーム難易度　★入手難易度

極めようと思わなければ誰でも普通に楽しめる難易度。Wiiでの配信が待たれる。

操作方法

十字キー…ジャンプ
Ⅰボタン…右移動
Ⅱボタン…左移動
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

高度成長期の日本を舞台に絶倫サラリーマンが戦う

超絶倫人ベラボーマン



狙って作られた脱力系キャラだが ゲーム内容と見事にマッチング

サラリーマンだって ヤル時はヤルんです

本作は攻撃ボタン1個にジャンプボタンが1個というシンプルな操作性ながら、ボタンを押す時間の長さによって技に強弱をつけることが可能。長押しすればベラボーマンの腕・足・首が伸び、遠距離へ高威力の攻撃が可能。ボタンを押す時間が短ければ、リーチは短いが攻撃の連打が可能なのだ。同様にジャンプにも強弱をつけることが可能で、大ジャンプ中に攻撃ボタンを連打することによって更に飛距離を伸ばすことが出来る。

これらのテクニックを駆使して、戦うは爆田博士率いる改造人間軍団。ピストル大名やベンジャミン大久保彦左衛門、響笑翔衛斉などという異様なネーミングを持つボスキャラがステージの最後に待ち受けるのだ。全32面の中には横スクロールのシューティング面も含まれるが、総じて難易度は低め。体力回復アイテムも比較的出現しやすいため、ゲームがあまり得意でない人にも勧めることが出来る。腕に自身があるならば、福引き男を8回攻撃するマゾプレイでエンディングを目指して欲しい。

手・足・首を伸ばして攻撃



ボタンを押す長さによって技の強弱をつけることが可能



アルファー遊星人

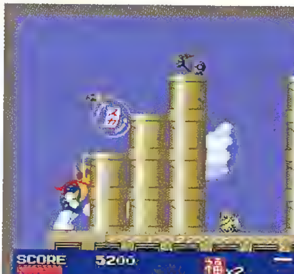
PCエンジン版ではブラックベラボーマンの正体はアルファー遊星人

保険会社に勤めるしがないサラリーマン・中村等は突如として現れたアルファー遊星人から銀の力(100円玉)と超変身物質(ヘラとボー)を授かりベラボーマンに変身できるようになる



昭和40年代の日本が舞台

懐かしの電話ボックスや木製の電柱など、古き良き時代を忠実に再現したステージ



「福」を集めれば福引きを引ける スカに怒って攻撃すると…

福10個で福引男が体力回復アイテムをくれる。彼を8回攻撃すると「このくされげどう! もうなにもやらん」と怒られアイテムを貰えなくなる。

DATA 超絶倫人ベラボーマン

ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1990年7月30日
ROMカートリッジ512KB
定価／6800円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2090円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度
入手難易度

Wiiの配信を利用しよう。前半の難易度は低めで取っつきやすい。運さえ良ければクリアも楽になる。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱボタン…攻撃
セレクト…使用せず
ラン…ポーズ

ご先祖様の力を借りて天界を目指せ！

妖怪道中記



オプション表示のない スタート画面が悲しすぎる

AC版の高難易度を下げたはずだが…

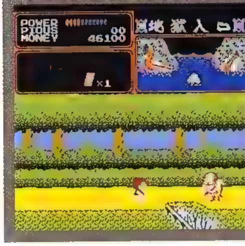
生きながらにして地獄へ堕ちた少年・たろすけが、閻魔様の裁きを受けるべく５つの地獄を巡る冒険アクション『妖怪道中記』。本作はもともとAC版の作品で、AC版が登場した翌年の88年にまずPCエンジンへ移植。続いて同年、FCからも移植版が発売された。

PCエンジンへの移植の際、高すぎる難易度が見直され、一般受けする設定に変更されたのだが…それを実感できたユーザーが果たして存在するのかと疑うほどにクリアが難しかった。

その理由として挙げられるのがコンティニュー不可という機能面の特徴で、開始時の残機はゼロ。もちろんエクステンドも発生せず、体力を全て奪われた時点でお陀仏となる。しかし、回復アイテムは店でしか買えないうえ、やたら高価。さらに１発で即死の極悪攻撃が存在するなど、簡単に死ねる条件が揃いすぎているのだ。また、たろすけの攻撃が基本的に単発短射程であるのに対し、敵は全方向から突然襲いかかってくるため、囲まれたらアウトという局面も珍しくなかった。

本作はたろすけの行動によってエンディングが変化するマルチエンディングが採用されており、そこへ辿り着いて初めて満足感が得られる。それなのに激ムズ仕様ではせっかくのシステムが活かされないのは明白。せめてオプションで難易度を設定できれば見方が変わるのに…残念でならない。

ファミコン版にはオリジナル要素も



ファミコン版ではお札でご先祖様を呼び出せない。コンティニューも可能

マルチエンディング



輪廻界での行動によってエンディングの種類が変化する

最終面の敵を殺さず、お金を拾わないほど天上界へ近づく。FC版ではPIOUS（パイアス＝たろすけの心の数値）の高低もエンディングに反映される。

※写真はアーケード版妖怪道中記のものです



たろすけのピンチ時はご先祖様のもんもたろーが登場

ご先祖様は空を飛べる上に数発の連射が可能。しかも、ホーミング機能も付いているので、比較的簡単にボス戦を乗り越えられる。

DATA 妖怪道中記

ハード／PCE
メーカー／ナムコ
発売日／1988年2月5日
ROMカートリッジ256KB
定価／4900円

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／775円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

★ゲーム難易度

★入手難易度

コンティニューが存在せず、天界エンディング到達は相当の腕と根性が必要だ。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Ⅰボタン…ジャンプ
Ⅱボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ

リアルキャラが話題となったPCエンジンソフト第三弾

THE 功夫



回復アイテムである烏龍茶はGETするのにダメージを喰らうことも…

キ、キャラがデカイ！ コレが最初の印象です

どう見てもブルー○・リーか世紀末覇者にしか見えない、やたらリアルな顔をした「王（ワン）」と言う名の青年が主人公の「THE･功夫」。

彼の目的はよく分からないが、とりあえずゲームは、まっすぐ歩いてくるだけの謎のフード集団に攻撃を仕掛けるところから始まる。フード集団は一切攻撃してこないのに…だ。確かにこの集団は、見た目が非常に怪しいうえに、当たるとダメージを喰らってしまう。なら避ければいいまでのこと。何も無抵抗の人間に攻撃を仕掛けなくても…。

まぁ彼には彼なりの目的があるのだろうし、まぁヨシとしよう。このフード男や障害物を避けながら先に進むと、やたらマッチョな男が出現する。どうやら最初のステージのボスらしい。王さんの攻撃のバリエーションは非常に少ないため、場合によっては苦戦することも。ひたすら連打するのでなく、マッチョの攻撃パターンを見抜き、冷静対処しよう。そうすれば大したダメージもなく切り抜けられるだろう。

しかし、ステージ２以降のボスからはそう簡単にはいかない。ステージは謎の中華娘。コイツがなかなかの強敵！旋風脚などの大技を繰り出してくる。ガングロの中華娘に至っては激ツヨ！そして最大のライバルであるジャッキーも登場。リーvsジャッキー…夢の対決がこんなところで…。

特に攻撃してくるでもなくひたすら突進してくる3種類のフード男



黒フード男

ただ歩いてるだけの黒フード男。たとえ無抵抗でも攻撃あるのみ！



緑フード男

真ん中でしゃがむフード男。お腹が痛いわけではありません。



赤フード男

３回も攻撃を当てなきゃ倒れてくれない、最強のフード男。

各ステージの最後にいるボスを倒すとステージクリア





まずはヒ○ー師匠風のマッチョ

[illegible]い方は確実にあのヒ○ー師匠です。さぁみんな一緒に「Let's BootCamp！」





[illegible]の中華娘

[illegible]の使い手！ガングロの方は[illegible]





ウローン&ジャッキー

[illegible]出てくる、王さんの身内っぽい[illegible]



ラスボスはアル中の[illegible]さん

DATA THE 功夫

ハード／PCE
メーカー／ハドソン
発売日／1987年11月21日
ROMカートリッジ512KB
定価／4500円

★ゲーム難易度 ★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／940円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

王さんの大冒険はバーチャルコンソールで入手することができます。

操作方法

十字キー…キャラの移動
Ⅰボタン…パンチ
Ⅱボタン…キック
セレクト…使用せず
ラン…ポーズ



ゴシップカメラマン養成ソフト

激写ボーイ

写真を題材にしたゲームは珍しいが面白いかどうかは微妙…

奇妙なキャラ多数 このゲームなんか変

最初にこのタイトル名を聞いた時、知り合いの編集者が愛読している素人投稿モノのエロ本熱写ボーイをつい連想してしまった。熱写じゃなくて激写ボーイ。なんとなくそれでもエロ系で通用しそうなタイトルだが、中身は動く対象物をピンポイントで撮影し規定の得点に達すればステージクリアとなる特殊なアクションゲーム。

写真を撮るゲームといえば最近ではPS3のアフリカなんかもそうだけど、これはバカゲーに近いノリでおかしなキャラがたくさん登場する。そして様々な障害物も出現し触れるとフィルム枚数が減る意味不明ルールがあるので、そういった障害をジャンプワークで避けつつターゲットを激写しなければならない。写真もピンボケしないように撮る必要があるから最初は結構難しい。覚えゲーの基本である何度もゲームオーバーになってパターンを分析するのがクリアへの道だ。それにしても主人公、おっさんにビビりすぎ。確かになんか迫力はあるけど。

謎の赤い玉に触れるとフィルムが5枚没収されてしまう



赤く光る障害物に触れると撮影できる枚数が減ってしまう。なんで〜？

規定の得点に達しなければ即座にゲームオーバー



いつも怒ってるように見えるおっさん。実際しょっちゅう怒られる。

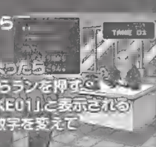
町中に起こる事件を激写!



UFO　宇宙人　露出狂

特ダネ写真を撮れば得点がUPしフィルムが補充される
規定の得点を超えることが出来ればステージクリア

ステージセレクト



好きなステージからゲームスタート
校長先生の話が始まったらセレクトを押しながらランを押すと画面の右上に「TAKE01」と表示される
十字キーの上下で数字を変えてIかIIで決定する

まさかの続編発売

2001年5月31日発売
定価5800円



激写ボーイ2
〜特ダネ大国ニッポン〜

舞台は我が国ニッポン。ステージが広くなって隠し要素も加わっている。主人公はピューリッツアー賞を目指しているんだそう。

DATA 激写ボーイ

ハード／PCE
メーカー／アイレム
発売日／1992年10月2日
ROMカートリッジ512KB
定価／7000円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3890円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

PSにザ・カメラマンというタイトルで移植されている。完全な覚えゲーなので難易度は低め。

操作方法

- 十字キー…キャラ・照準の移動
- I　Iボタン…ジャンプ
- II　IIボタン…撮影
- SELECT　セレクト…使用せず
- RUN　ラン…ポーズ

ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ

ゲーム性よりも独特の台詞回しで有名



意表をつくセリフがアツクテシヌゼェーッ!

渋いゲームなのに笑いがこみ上げる!?

ならず者戦闘部隊!?　真っ先に気になるのが怪しげなタイトルだ。雨上がり決死隊になんとなく響きは似ているがお笑いコンビの名前ではない（笑）。れっきとしたゲームなのです。

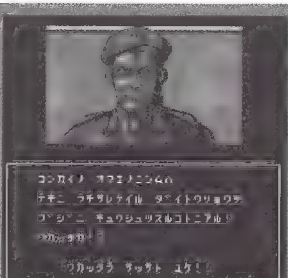
ジャンルはアクションシューティングゲーム。ストーリーは大統領救出のため、屈強な男が単身敵陣へと乗り込むという戦闘もの。ふざけたネーミングとは裏腹に硬派な（若干暑苦しい）内容となっている。

しかし、彼らがアツくなるほど、飛び交うセリフが面白いから不思議だ。



デコの代表的なキャッチにもなったボスの超有名セリフ

第2ステージで飛び出すセリフ「アツイゼ、アツイゼェー、アツクテシヌゼェーッ！」は迷言中の迷言。ゲームを忘れて爆笑してしまう。



初めからいきなり飛ばしてます 会話シーンこそこのゲームの肝

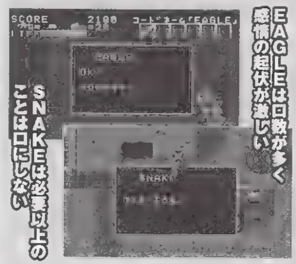
敵との銃撃戦はごくノーマルだが、キャラたちの会話はアブノーマル。臭くて暑苦しいセリフは笑うというよりも、若干呆れてしまう。



バイクを奪って乗り回せ!

盗んだバイクで走り出したはいいが、何故か自動的に爆発。どうなってるの!?

ハイテンションなEAGLE 寡黙なSNAKE



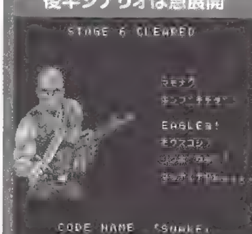
EAGLEは口数が多く感情の起伏が激しい

SNAKEは必要以上のことは口にしない

EAGLEでのプレイ中はアツいセリフが目白押し。EAGLE操作中はセリフに注目だ！

特に面白いのがEAGLE。事あるごとに臭いセリフを連発する。「オニューノフクガビショヌレダゼ!!」や「イカダクダリモ、ナカナカオツナモンダナ！」などは、臭いアメリカ映画でも言わないセリフだ。まあ、いい意味でゲーム自体よりも、主人公のセリフに注目が集まるゲームといえるだろう。

後半シナリオは急展開



助けに行くストーリーが展開される。

DATA ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ

ハード／PCE
メーカー／データイースト
発売日／1989年9月1日
ROMカートリッジ1MB
定価／4500円

★ゲーム難易度　★入手難易度

★入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格　1200円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

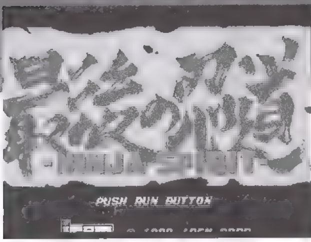
Wiiで配信されているため、独特なデコのセンスを気軽に楽しむことが出来る。

操作方法

- 十字キー…キャラの移動
- Ⅰボタン…ジャンプ
- Ⅱボタン…ショット
- セレクト…使用せず
- ラン…手榴弾

アドリブ必須の超激ムズ忍者ゲームを家庭用に好移植した

最後の忍道



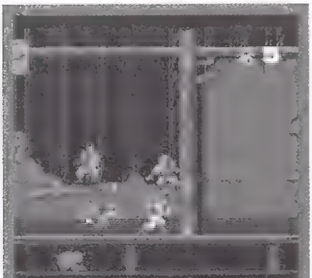
超硬派なアクションゲーム Ninja Spirit

非常に高い難易度はプレイヤーへの挑戦

1988年にアーケード版として登場した『最後の忍道』。余りにも難易度が高かったため、それ程ヒットすることなく消えていったゲームであったが、その難易度を若干下げてPCEに移植したのが功を奏し、広く知られることとなった。

とはいえ、基本操作である武器の使い分けといったことすら覚えるのが困難で、開始早々、さじを投げたくなる場面も多々。特に、どこからともなくわらわらと溢れ出てくる敵には閉口してしまう。それでも、それを我慢して続けると、徐々にではあるが、奥深いゲーム性が垣間見えてくる。要するに、やりこみ度と好きな度合いが比例するタイプのゲームといえるだろう。

基本的にゲームは難易度が高いほど、クリアした際の達成感も大きくなる。このゲームまさにそのタイプの代表で、ラスボス・大即身仏の強さときたら半端ない。エンディング直前にて挫けそうになること必至だが、そのぶん撃破した際の感動は筆舌に尽くせない。



敵の出現は完全には決まっていない 覚えればクリア出来るゲームではない

ランダムに現れる敵はゲームの難易度を上げると共に臨場感を演出。決まったパターンを覚えていても、対処しきれないゲームなのだ！

4種類の武器を使いこなそう

刀（妖刀霧正）

リーチ・攻撃力共に低いが、攻撃範囲が広く敵の玉をうち消すことが可能。攻撃よりも防御に優れるため、ザコ敵が数多く出現する場所で効果を発揮する。

手裏剣（渦葉）

攻撃力は低いが弾速が速く連射が可能な手裏剣を発射する。パワーアップすれば3方向に撃てるため攻撃力もなかなかのものとなる。やや使いづらい。

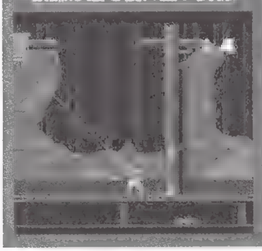
爆弾（雷竹）

パワーアップすれば3連射まで可能な爆弾を投げる。威力が非常に高く敵に近寄って連射すれば大ダメージを与えられる。ボス戦の要となる重要武器。

鎖鎌（昇龍鎖）

リーチ・攻撃力共に優れ、パワーアップすればレバーを入れることで鎌を回転させることも出来る。使う武器に迷ったら、とりあえずこれを使っておこう。

鎖鎌は最も役に立つ武器



武器は刀・手裏剣・爆弾・鎖鎌の4種類。パワーアップした鎖鎌は使用価値が高い。

移植度は非常に高い



アーケード版からカットされたものも多

困った時の面セレクト

タイトル画面でII・I・II・II・I・II・SELECT・RUNと入力すると3面まで さらにSELECT+RUNを押すと 6面まで面セレクトができる

操作方法

- ✚ 十字キー…キャラの移動
- I Iボタン…ジャンプ
- II IIボタン…攻撃
- SELECT セレクト…武器セレクト
- RUN ラン…ポーズ

DATA 最後の忍道

ハード／PCE
メーカー／アイレム
発売日／1990年7月6日
ROMカートリッジ512KB
定価／7000円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／2365円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度　入手難易度

AC版はかなりの高難易度だったが、PCE版はライフ制のPCエンジンモードを選択すれば、少しは楽。



割れ物注意な強制横スクロールアクション

はにい・おんざ・ろおど

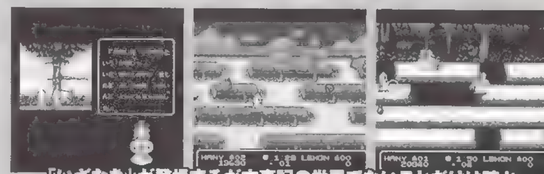
よく分からない世界で埴輪のはにいが暴れ回る

キャラの見た目と難易度の乖離が激しい

物語は"いざなき"が主人公の"はにい"に魔物の封印を頼むところから始まる。埴輪に国産み・神産みを行った男神の登場となれば弥生時代あたりを舞台にしたものとなりそうだが、そうではない。

敵として立ちふさがるのは可愛らしくデフォルメされた雷神やかっぱ。天狗に招き猫まで登場する。とにかく、和風であることは確かだがそれ以外の世界観は判然としないカオスなゲームだ。

日本の神話がモチーフ?

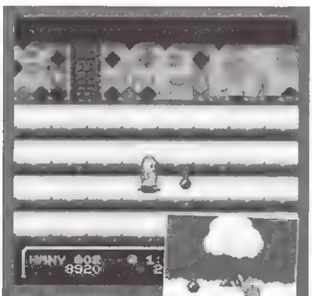


「いざなき」が登場するが古事記の世界でないことだけは確か

日本むかしばなしに登場しそうなキャラやペンギンやタコなどの海洋生物。更にはエリマキトカゲまで出現する。

画面だけを見れば子供向けのヌルゲーの匂いがするが、実際に始めると難易度の高さに驚く。割れ物である埴輪が主人公な時点で一撃必殺は当然。通常攻撃は蹴りだが、足が短くリーチが短い。地面は4つの列で構成され、列によってスクロールスピードが異なったり、逆方向にスクロールしたりとステージ毎に様々な変化を見せる。場所によっては突然穴が開いたり、水に沈んだりするのだから手に負えない。

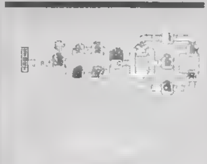
ぬるい名前とキャラの容姿に騙されると痛い目を見るタイトルだ。



主人公は埴輪の「はにい」
ミスると割れます

所詮は土器。衝撃にはめっぽう弱い。そもそも割れ物のくせに飛んだり跳ねたりするのだから、いい度胸をしている。転んでも割れそうだし…。

ステージクリア後はマップで次のステージを選択



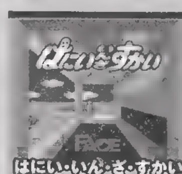
大抵の場合、分岐は簡単なステージと難しいステージを選ばせる。やばいと思ったら違う方に進んでみよう。

分岐も存在



選んだステージで難易度が変化する

前作はシューティング



はにい・いん・ざ・すかい
(1989年発売)

知る人ぞ知る高難易度シューティングゲーム。2009年初頭にゲーム音楽を納めたサウンドトラックが発売され、ファンを驚かせた。



DATA はにい・おん・ざ・ろおど

ハード/PCE
メーカー/フェイス
発売日/1990年9月7日
ROMカートリッジ384KB
定価/6400円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格/1310円

Wiiバーチャルコンソール配信
配信なし

ゲーム難易度　入手難易度

既にメーカーが倒産しているためVCでの配信は期待薄。欲しい人はショップをあたろう。

操作方法

十字キー…キャラの移動
I ボタン…ジャンプ
II ボタン…攻撃
SELECT セレクト…使用せず
RUN ラン…ポーズ



巫女さん萌えは昭和の時代から存在した!?

奇々怪界

激高難易度をも忘れさせる小夜ちゃんの癒し効果

七福神を助ける前に脚力を鍛えてほしい

『奇々怪界』。そのタイトルだけを見るとおどろおどろしく、富士Qの戦慄迷宮クラスのホラー感を持つゲーム内容を思い描いてしまう。しかし、主人公の小夜ちゃんは紛れもなく可愛い系。90年代ではなく、現代に出ていれば全国各地から「巫女さん萌え～」の大合唱が聞こえるレベルである。そして敵キャラも妖怪の風体は保っているものの、一様に愛嬌があり憎めない。

そんなビジュアルに気を取られて忘れがちになるのが凶悪な難易度だ。それはひとえに小夜ちゃんの鈍足がネックなのだが、その遅さはカタツムリ級。なにせ、敵の弾を避けようとして反応したにも関わらず被弾というケースが日常的に起こるのだ。まあ、巫女さんがキビキビと動くのもあまり気持ちの良いモノではないが、やはりアクションゲームで反応が鈍いのは致命的だ。

それでも、1面2面はまだ希望が持てる。小夜ちゃんへの攻撃は体当たりのみであり、弾でやられる心配は無いのだから。問題は3面の後半以降で、ここからはほぼ全ての妖怪が弾を撃ってくる。結果、小夜ちゃんが倒れる（1ミス）可能性が格段にアップし、クリアの期待が遠のいてしまうのだ。

考えてみればAC版のアクションは1面だけが易しく、以降は急に難しくなるタイプが多い。恐らく回転率を上げる手段と思われるが、移植の際は是非その辺の配慮を各社にお願いしたい。

アイテムを取ってパワーアップ

青の御札	御札の飛距離がアップするがボスの耐久力もアップ
赤の御札	御札が敵を貫通するようになる
黄の御札	御札が大きくなるが出現率が低い
二重の御札	御札の速度が速くなる
青の水晶玉	敵の動きを一定時間止める
黄の水晶玉	画面上のザコ敵を全て消し去る
赤の水晶玉	小夜ちゃんが一定時間無敵になる
御祓い棒	1UP
鍵	ボスの部屋への扉が開く
巻物	3つ集めれば最後の門が開く


敵を倒すことによってアイテムが出現する

シリーズ作品	
奇々怪界 怒涛編	FC
奇々怪界 謎の黒マント	SFC
奇々怪界 月夜草子	SFC

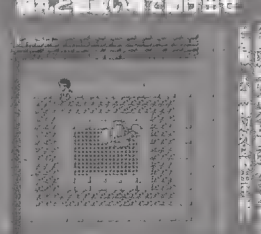
裏技で小夜ちゃん増殖

タイトル画面でコントローラーのIボタンを押しながら
上、左、下、右、上、右、下、左の順に入力。
次にセレクトボタンを押しながら
IIボタンを10回押すと効果音が鳴り
プレイヤー数が9人に増える。






オリジナルが発表された1986年当時から既に萌えキャラとして人気が確立されていた


妖怪軍団に捕らわれた七福神を御札と御祓い棒で助け出せ

DATA 奇々怪界

ハード／PCE
メーカー／タイトー
発売日／1990年3月27日
ROMカートリッジ512KB
定価／5500円

入手方法

中古ショップで購入
平均購入価格／3000円

Wiiバーチャルコンソール配信
600Wiiポイント

ゲーム難易度　★ 入手難易度

かわいらしい雰囲気とは裏腹に難易度はかなり高め。裏技を使っても全面クリアは難しい。

操作方法

十字キー…キャラの移動
I ボタン…御祓い棒
II ボタン…御札
セレクト…メニューを表示
ラン…セーブ

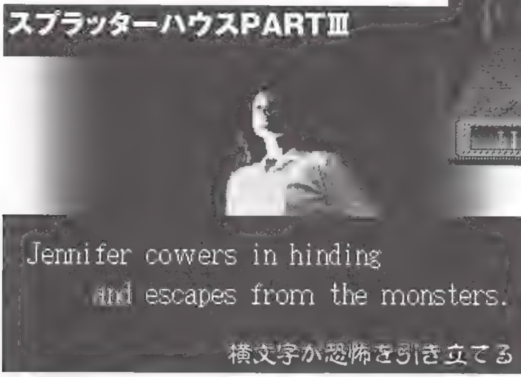
RETRO GAME回顧録

名場面写真館

PART1 恐怖編

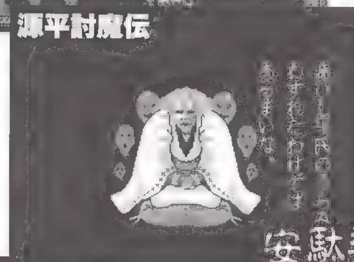


スプラッターハウスPART II



スプラッターハウスPART III

横文字が恐怖を引き立てる

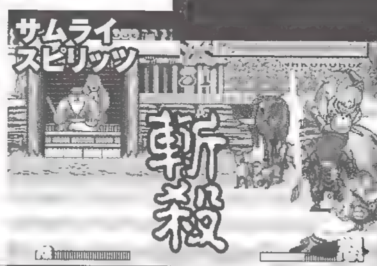

源平討魔伝

安駄婆



エイリアンソルジャー

襲われているのに何か楽しそう



サムライスピリッツ

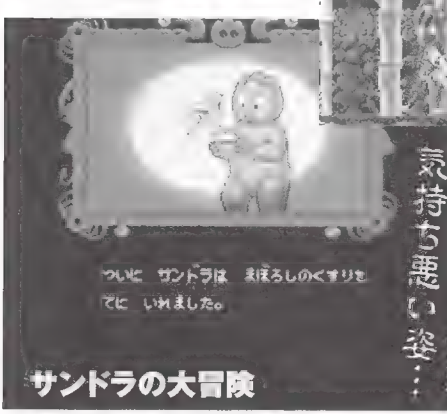

北斗の拳


源平討魔伝


ガンスターヒーローズ

ぽっ！

ちょっと源平討魔伝の安駄婆さん。後ろにイケナイものがいっぱい憑いてますよ！で、マイケルさんの恍惚シーンがこちらに入っているのは誤植じゃありません。



サンドラの大冒険

よく見ると何か気持ち悪い姿…

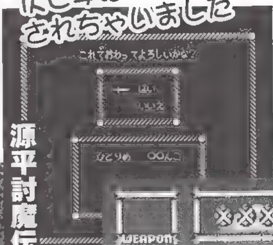


マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー(AC)

RETRO GAME回顧録

名場面写真館

PART2 ■ 脱力編



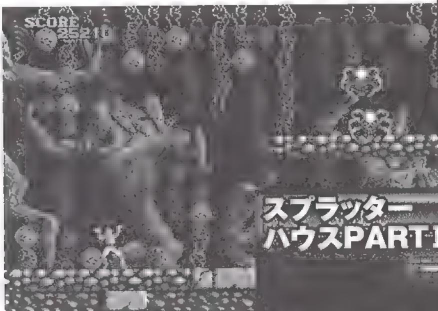
伏せ字にされちゃいました

源平討魔伝



ドラゴンズレア

お約束…



チェルノブ



スプラッターハウスPARTⅡ

立ち小便…





おでかけレスター

れれれのれ(^^;

全編通して脱力系



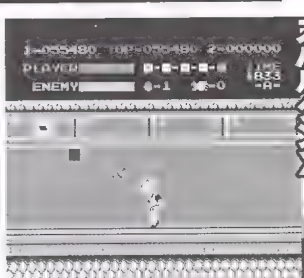
時代を感じさせるネーミング



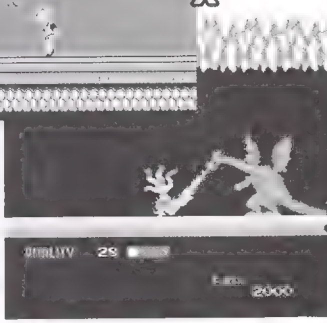
妖怪道中記



セプテントリオン



スパルタンX



ドラゴンバスター

ちょっと編集！下ネタネーム入力は脱力じゃないですよ。基本です基本。それにしてもドラゴンバスターのやられっぷりは気持ちイイほど豪快。

RETRO GAME回顧録

名場面写真館

PART3 ■ 不可思議編



PC原人3

デカ過ぎっ!

RETRO GAME回顧録

名場面写真館

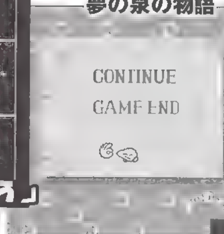
PART4 ■ 癒し編

マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー



「ぽぉぉぉぉおぅ」

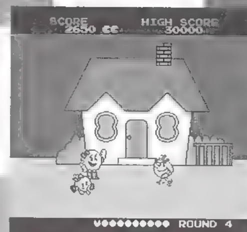
星のカービィ 夢の泉の物語



パックランド



無事に家へたどり着いたパックマンを家族が迎える



妖精の国は花に満ち溢れていた

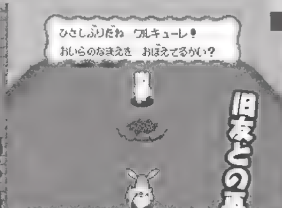
ストリートファイターII



HAPPY WEDDING

個人的な癒し度で言ったらマイケルのシャウトが最強。ただし、サンドラのまったり感も捨てがたいところがあります。パックマンは恐いという意見も。

ワルキューレの伝説



旧友との再会



奇々怪界

リスター・ザ・シューティングスター



RETRO GAME回顧録

名場面写真館

PART5 ■ 理不尽編

ファイターズヒストリーのこのシーン。溝口が魁男塾にしか見えないのは私だけでしょうか。ゲームの理不尽度で言ったらやっぱりドラゴンズレアでしょう。

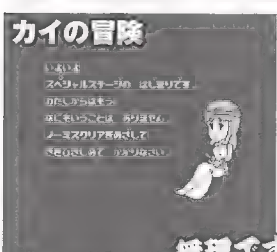
ドラゴンズレア





理不尽の極地
初見では回避不可能な罠

カイの冒険



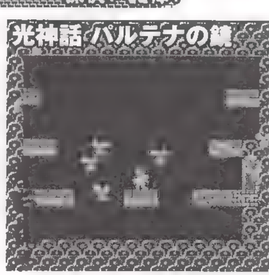
無理です…

シャーロックホームズ 伯爵令嬢誘拐事件



探偵？泥棒？

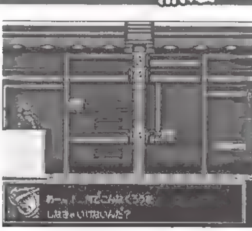
光神話 パルテナの鏡



ファイターズヒストリー

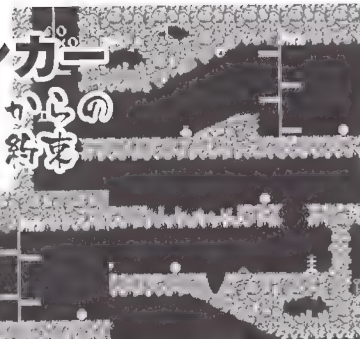


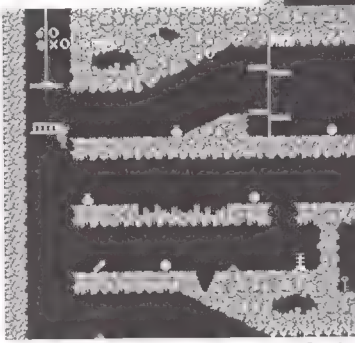
ひ、酷い

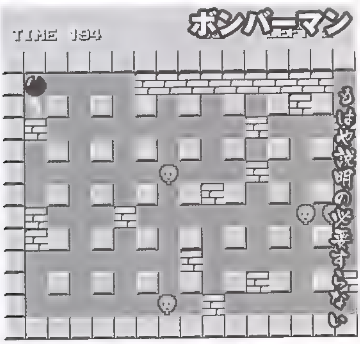


改造町人シュビビンマン2

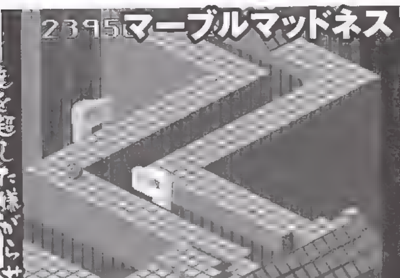
RETRO GAME回顧録
名場面写真館
PART6 初心者殺し編

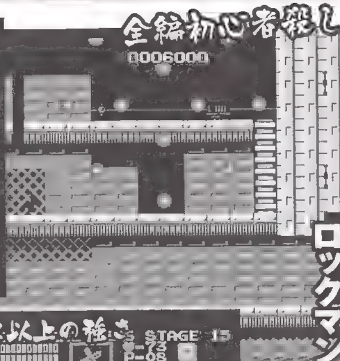


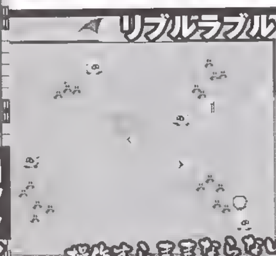




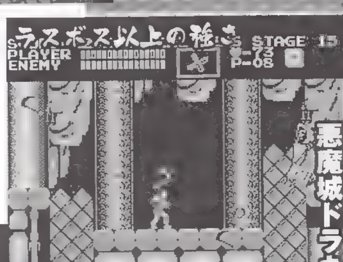


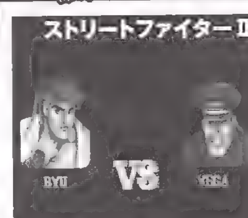


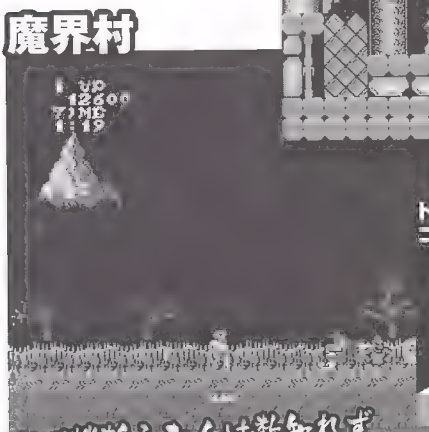


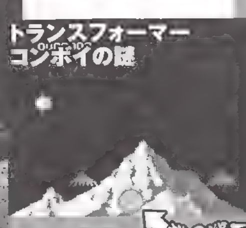


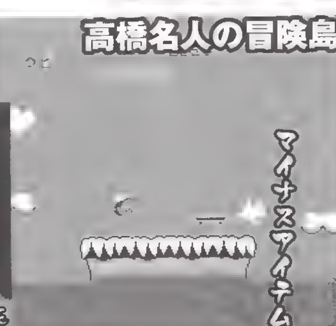
ボンバーマンの涙目シーンやスペランカーの開幕即死は誰もが一度は通る道。コンボイの謎は理不尽とも被ってます。敵の強さだとドラキュラの死神と魔界村のレッドアリーマーが脅威。







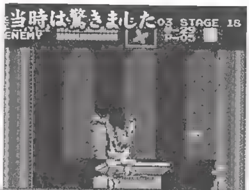




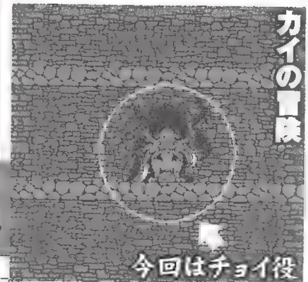
RETRO GAME回顧録

名場面写真館

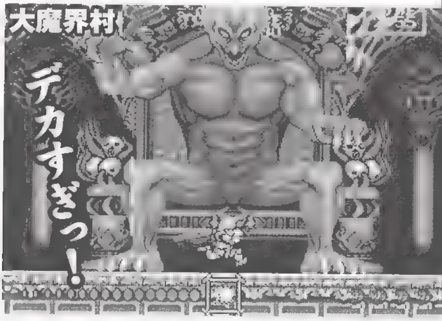
PART7 ボスラッシュ編



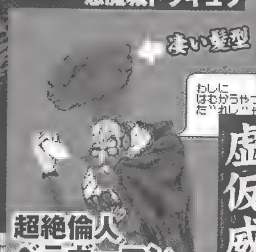
悪魔城ドラキュラ



カイの冒険



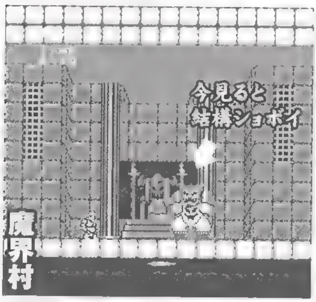
大魔界村



超絶倫人ベラボーマン



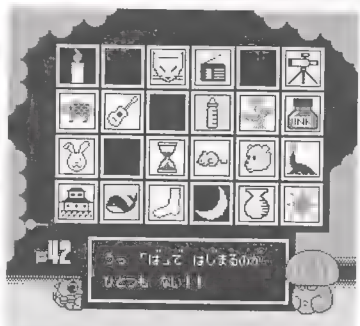
最後の忍道

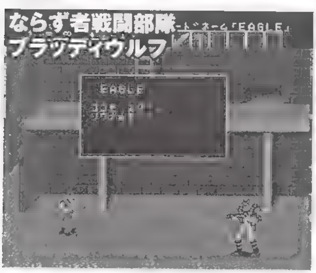


魔界村

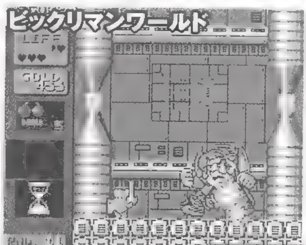


ロックマン

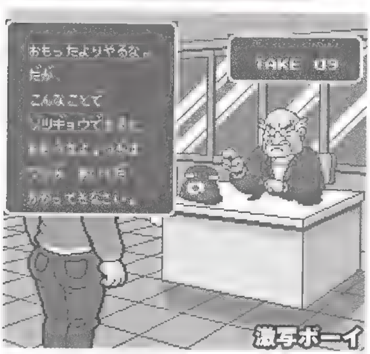

ワギャンランド



ならず者戦闘部隊ブラッディウルフ

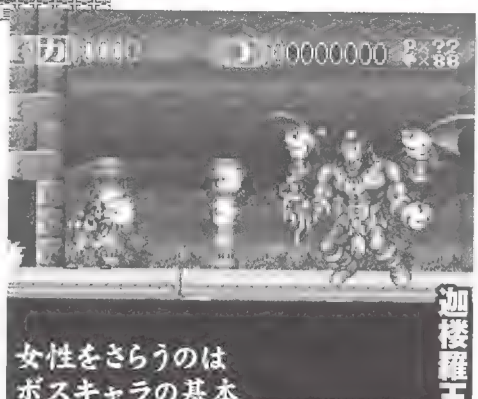


ビックリマンワールド



激写ボーイ

しつこいくらい復活してくる不死身チャンピオンはワイリーとアスタロト。ドラキュラはタイトルからして仕方ないと思いますが、確か最初は100年に一度復活する設定だったはずでは…。



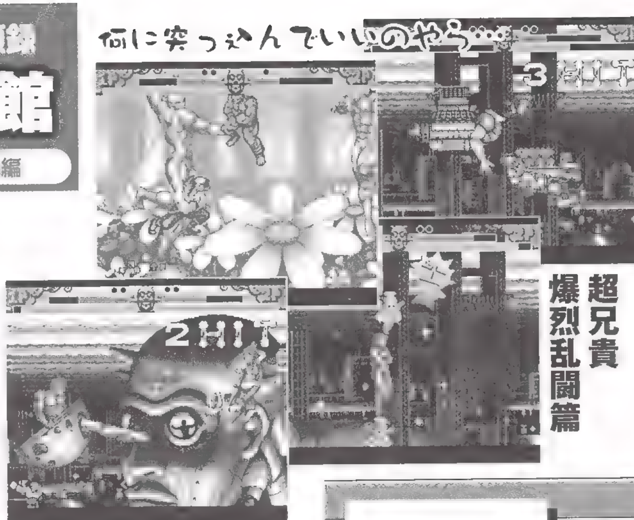
迦楼羅王

RETRO GAME回顧録

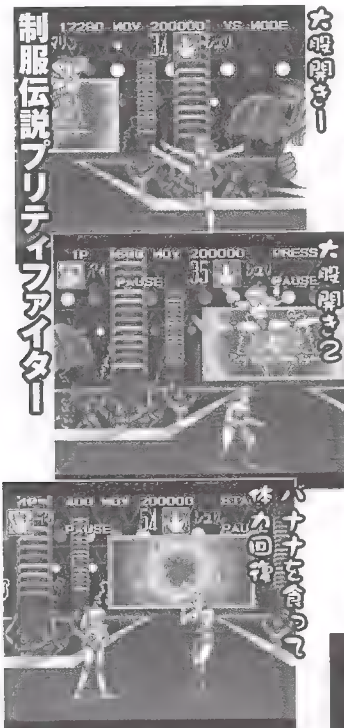
名場面写真館

PART8 突っ込みどころ満載編

何に突っ込んでいいのやら……



超兄貴 爆烈乱闘篇

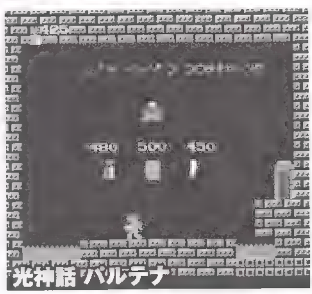


制服伝説プリティファイター

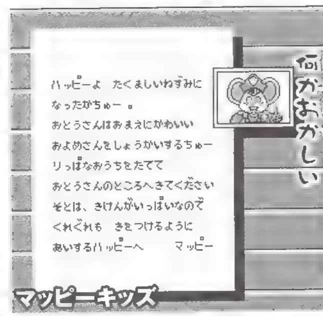
大股開きー

大股開き2

バナナを食って体力回復

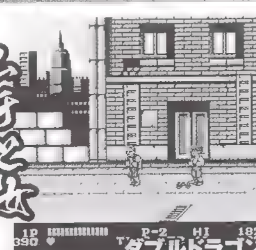


光神話 パルテナ



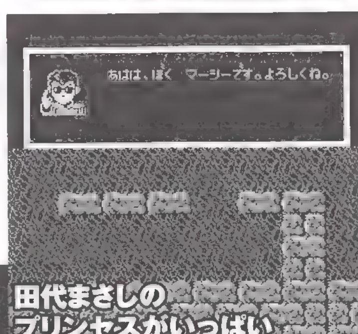
マッピーキッズ

ほのぼのしているようで何かおかしい



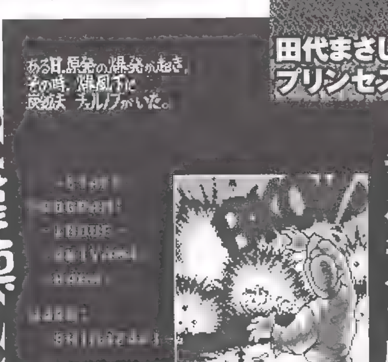
ダブルドラゴン

ムチと女



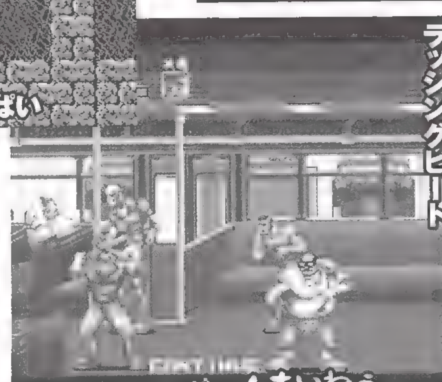
田代まさしのプリンセスがいっぱい

マーシーはもう出所してきたからそっとしておきましょう。プリティファイターとラッシングビートのキャラは呆然とするしかありません。チェルノブは危なすぎ。



戦う人間発電所チェルノブ(AC版)

不謹慎!



ラッシングビート

まともなヤツが一人もいねぇ

思い出の一枚はありますか?

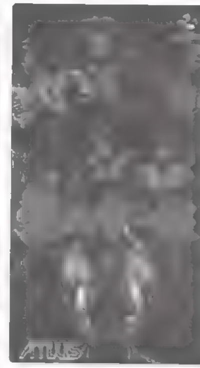
パッケージGallery

昔のゲームはパッケージ勝負みたいなところもありましたねぇ。デザインのカッコよさに惹かれて買ったはいいけどプレイしてみて呆然。その逆でふざけた絵だったけど良ゲーだったみたいな。ここでは特徴的なパッケージを集めてみました。







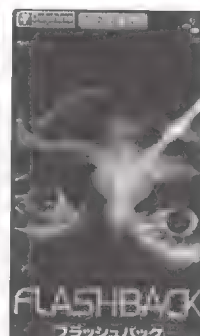


ほのぼの系☆

ほのぼの系はハドソンの2本を挙げてみました。プーヤンは中身とのギャップが激しいです。豚を肉で殺すゲームですから。（麗）

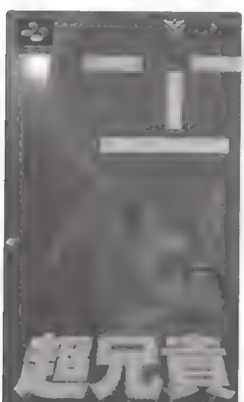






恐怖系☆

源平討魔伝のパッケージは夢に出てきそうな怖さ。フラッシュバックの眼のアップはホラー映画でよく使う手法ですね。でも一番怖いのはカラテカ。なんですかあのロボットみたいな人は。







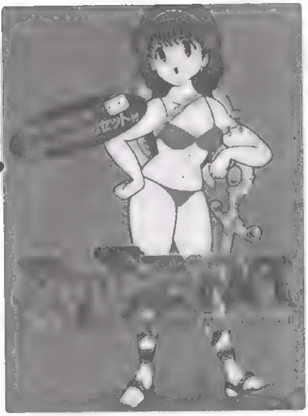


アブナイ系パッケージ☆

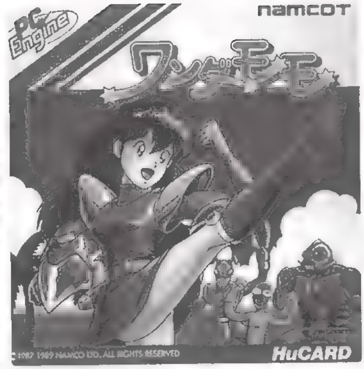
超兄貴はうみにんのおかげでうまくカモフラージュされてる気がします。やはり危険すぎるのはヒットラー。それと別の意味で危険なのはヤキソバンですね。

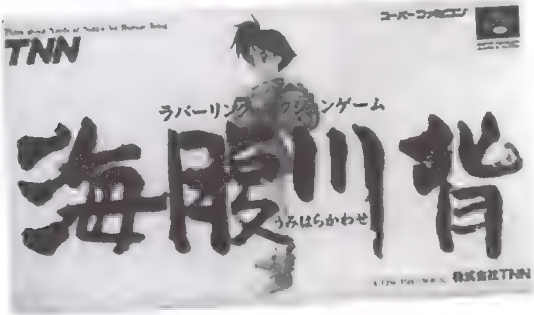
萌え系☆

ムチムチ感＋ビキニ姿のアテナ。当時の小学生には刺激が強すぎです。今時の子供ならなんてことないんでしょうけどね。ワンダーモモは、見えそうで見えないチラリズムで購買意欲を刺激しています。



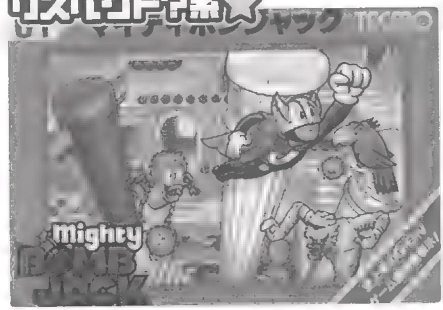






友人がマイティボンジャックの箱を見て一言。これバーマンていうより、バードマンじゃね？

リスペクト？系☆



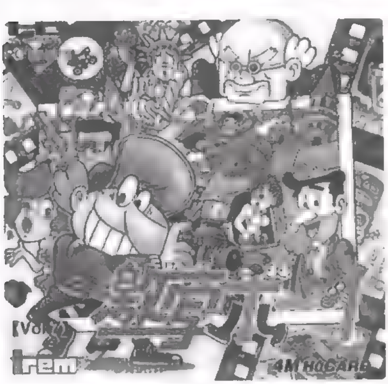




狙い系☆

がんばれゴエモンはゲーム画像も綺麗でしたが、パッケージもかなり凝ってます。そのお隣は…パッと見これを買おうとは思わないですよね。









ジウーズはゲーム自体もカルトですが、そのパッケージには驚かされます。もう考えるのがイヤになってしまったのでしょうか。

意味不明系☆

名作ソフト達を今こそ手に取ろう!

OLD GAME SHOP LIST

編集部オススメのレトロゲーム販売店舗を紹介。バーチャルコンソールも良いけれど、実物を持つ喜びは、やっぱり一味違います。久方ぶりにハードとソフトを揃えてみては?



実物を見ながら探せる実店舗ショップ

秋葉原&仙台に店舗を構えるレトロゲーム専門店

スーパーポテト レトロ館



※写真は秋葉原店

★店舗情報

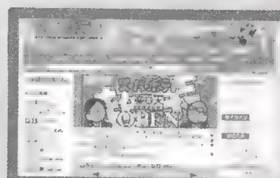
《スーパーポテト秋葉原 レトロ館》

- 住所／東京都千代田区外神田1-11-2 北林ビル 3~8階
- TEL／03-5289-9933
- 営業時間／11:00~20:00（土日祝日は10:00~）
- アクセス／JR秋葉原駅電気街口から徒歩約4分

《スーパーポテト仙台店》

- 住所／宮城県仙台市青葉区中央2-5-5 三経60ビル6階
- TEL／022-265-4178
- 営業時間／11:00~20:00
- アクセス／JR仙台駅から徒歩約7分





●公式HP（ネットショップ有り）→http://www.superpotato.com

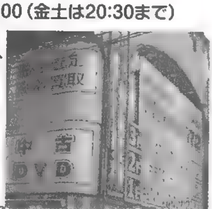
明るく広々とした作りでジックリ探せるお店

TRADER 秋葉原2号店

★店舗情報

- 住所／東京都千代田区外神田1-4-9
- TEL／03-3255-0777
- 営業時間／11:00~20:00（金土は20:30まで）
- アクセス／JR秋葉原駅電気街口から徒歩約4分
- 備考／レトロゲームコーナーは3階





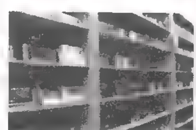
●公式HP（ネットショップ有り）→http://www.e-trader.jp

多数のタイトルを所狭しと陳列してある様は壮観

レトロげーむキャンプ

★店舗情報

- 住所／東京都千代田区外神田4-4-2
- TEL／03-3253-7778
- 営業時間／11:00~20:00
- アクセス／JR秋葉原駅電気街口から徒歩約6分

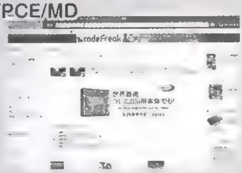




●公式HP（ネットショップ有り）→http://www.retrogamecamp.com

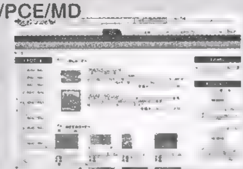
Amazon.co.jp
●URL／http://www.amazon.co.jp
●決済方法／クレジットカード/代金引換
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
最大手通販ショップ。1500円以上で国内発送無料だが、出品者からの配送の場合は別



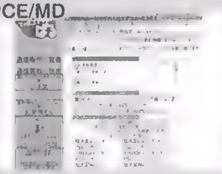
駿河屋
●URL／http://www.suruga-ya.jp
●決済方法／クレジットカード/代金引換/銀行振込
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
取り扱い本数が非常に多い。プレミアソフトもあり。1万円以上で送料無料



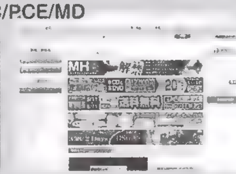
ファミコンショップぱる
●URL／http://www.pal-game.com
●決済方法／代金引換/銀行振込
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
送料は一部地域を除き5000円以上で割引、1万円以上で無料。注文はメールフォーム



ゲオEショップ
●URL／http://www.ecgeo.com
●決済方法／クレジットカード/代金引換/銀行振込など
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

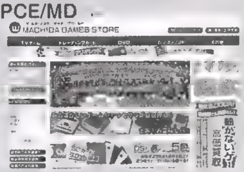
備考
在庫がない商品の入荷を知らせてくれるサービス「入荷お知らせ通知」が便利。



手軽で便利なネットショップ

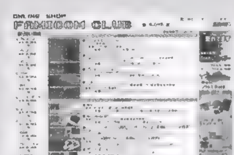
MACHIDA GAMES STORE
●URL／http://shop.m-matching.jp/index.php
●決済方法／クレジットカード/代金引換代金引換など
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
Mマッチングシステムで在庫状況を明示。新品の取り扱いもある



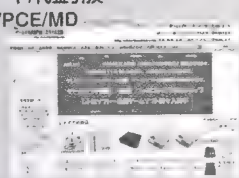
ファミコン倶楽部
●URL／http://www.famicom.biz/
●決済方法／代金引換
●取扱い機種／SF/SFC

備考
PCE・MDの取り扱いはないがFC&SFCの品揃えが豊富



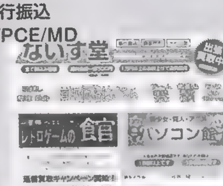
ゲーム&玩具専門店 ミラクル企画
●URL／http://www.miraclekikaku.com
●決済方法／クレジットカード/代金引換
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
新品在庫の多さがウリのサイト。送料は一部地域を除き500円、5000円以上で無料



ないす堂
●URL／http://www.nicedo.jp
●決済方法／代金引換/銀行振込
●取扱い機種／SF/SFC/PCE/MD

備考
送料は一部地域を除き500円、1万円以上で無料となる。注文はメールフォーム



※取り扱い機種は本誌でと取り上げている4機種を基準にしておりその他の機種も取り扱っている場合があります。　※送料や支払い方法は必ず各店舗でご確認ください。

OLD GAMERS 白書
Vol.1アクションゲーム編

発　行　日　2009年6月4日　初版第1刷

発　行　所　株式会社メディアパル
〒162-0813
東京都新宿区東五軒町6-21
TEL.03-5261-1171　FAX.03-3235-4645

発　行　人　加藤真由美
編　集　人　齋木祥行
編　　　集　船木和明
安藤理加

編集協力　有限会社サムライカンパニー
〒110-0014
東京都台東区北上野1-7-3
TEL.03-3847-7888　FAX.03-3847-7889

橋谷田東一　加藤　一
須藤浩章　猪股晃延
亀井憲司　金井一郎
伊東英正　石崎雄士
松崎　友　須藤泰二

印刷・製本　泰輝印刷株式会社

ISBN978-4-89610-096-9 C0026



TO BE CONTINUED　Vol.2 ロールプレイングゲーム編

タイトルがこのスーパ
に開催されたレトロゲー
賞大賞を獲得し、ファ
に伝えたいゲームアン
1位。当時のファミコン
貢献しただけでなく、現
きは色褪せていない。操
な横スクロールジャンプ
どほどの難易度というシ
、今プレイしてみてもか
ったりもする

性が反映さ
っしゃ、1UPキノコゲット！
たら実はよく
で触ったら死に
悪な要素も存在する。
などの仕掛けもハッ
さらに本作品にはあらかじめ裏面が用
意されており、A～Dの超難関コース
が待っている。だが、それをプレイす

上げを記録し
にも受け継が
を導入。グラ
ている。ア
点は多く、
どの変身パ
ストックす
ームの難易
はいかな
ではない。
ており、
ポキリ
に前2作
普通に
、ワー
ればー
この
オ？

発売した2作目は、前作から7年後が舞台となるアクションRPG。昼夜の概念があり、夜は敵が強くなるなど先進的なシステムを導入し設定も見事だったが、ファンの評価はあまり芳しくない。前作の印象が強く残っていたこと。あるいは洗練したゲーム性に戸惑いを見せたというところが主な理由だろう。近年発売されたシリーズは、リメイクを除くと皆アクションRPG…というのはなんとも皮肉な話。時期が悪かったとしかいいようがない。そんな経緯があってか、3作目悪魔城伝説は初代のシステムを踏襲したものだった。時系列も初代より以前の時代であり、シモンの先祖が主人公である。特定のステージをクリアすると訪れるルート分岐の選択や仲間を帯同できるシステムも導入し内容が充実。高品質の音源も評価され支持者が非常に多い作品だ。ただし、物語終盤にかけては超がつくほどの高難易度である。1作目とまったく同名のタイトルだが、FC→SFCのハード向上に伴い中身は新作といって差し支えないほど大幅にリニューアルされている。大きく変わっているのは操作性で、サブウェポンはRボタンで使用。これまで横にしか伸びなかったムチも多方向に出せるようになったり、Yボタンの長押しでムチをだらりと垂らして振り回すアクションも可能になった。これをワイヤー代わりに使って飛び移るアクションもできる。演出やサウンドにも相当のこだわりがあり、SFCの拡大縮小回転機能を活かし随所にゴシックホラーを感じさせる逸品に仕上げている。ステージも全部で11と長い。SFCの2作目はPCエンジンで発売された悪魔城ドラキュラX血の輪廻をリメイクしたもの。こちらも別物と呼べる
点は多いが、ボリューム自体
大幅にダウンした。これは大
容量のCD-ROMからカセットへの移
縮小せざる得なかった
である。血の輪廻で
主人公マリアでプ
そういった点が
ゲーム
るので十

コナミのキラータイ
トルであり、現在も新作がリリースさ
れている悪魔城ドラキュラ
海外でもキャッスル
として非常に人気が高く、日本でも
名の系統作品が出て
降の作品はRPG
たが
世界

家庭用
機の普及に貢献した功労者である。
はスーパーマリオシリーズとはま
別のゲーム形態で、下からパンチ
敵をひっくり返し、すべて殲滅すれ
クリアとなるシステム。コインがボ
スアイテムになっているなど、スー
マリオの礎となっている部分もある。
黙々やるには少し単調なゲームゆえ
プレイで仁義なき戦いを楽しむのが
スメ。さて、話を攻略面に戻そう。
なコントロールが要求される
や水中エリアなど、苦手と
個人によって異なるだろうが
わず順番に進めて
れないので、
みたい。ただ
か。ひとつ
イント

たくさんのゲー
ファミコンと
リーズ作品
シビれる
ったけに、北
に気づいたの
から仕方ないに
明書なしにプレ
をバックにした
に襲い掛かって
実はこのゲー
ボタン同時押し
ボスを倒すと
ステム。ザコ
如現れるバッ
を頼りに進む
一体、何の価
ソを吐くんで
のバットは小
ャラだけど、
からない…。
に耐えなが
ような心境
てボス戦へ
流れを汲ん
によって異
を使ってボ
きる。が
尋常じゃな
話じゃな
してきて、
歴史が幕
激闘の末
に変える
ジャギ、
っている
すばか
るかい
出す人が
ボス戦
だよね
発売さ
ロボッ
言うな
ケする
能力を
った
グシリ
1～6
一部
どの
終盤
た点
シリ
中で
れて
供の



ドンキーコング
DONKEY KONG
PAUSE
LIFE
ENERGY
2720
エネルギーユニットを
発見した
5400
ON
OFF
CARTRIDGE
LOCK
POWER
RESET
PHONES VOL.
GOLDE



ISBN978-4-89610-096-9
C0076 ¥952E
定価：本体952円＋税
メディアパル
9784896100969
1920076009525

スーパーマリオブラザーズ
バルーンファイト
アイスクライマー
マッピー
ディグダグ
グーニーズ
がんばれゴエモン
いっき
アトランチスの謎
ロックマン
トランスフォーマー
ゴルゴ13
スペランカー
スパルタンX
メトロイド
高橋名人の冒険島
ヒットラーの復活
カイの冒険
悪魔城ドラキュラ
コナミワイワイワールド
謎の村雨城
光神話 パルテナの鏡
マイティボンジャック
忍者龍剣伝
ワギャンランド
星のカービィ
迷宮組曲
ドラえもん
オバケのQ太郎
忍者ハットリくん
キン肉マン
ゲゲゲの鬼太郎
北斗の拳
忍者くん
田代まさしのプリンセスがいっぱい
シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件
ドラゴンズレア
ドラゴンバスター
ダブルドラゴン
パックマン
スーパードンキーコング
ボンバーマン
アクトレイザー
ウルトラマン
美少女戦士セーラームーン
ドラゴンボールZ
らんま1/2 超技乱舞篇
ラッシング・ビート
ファイナルファイト
魂斗羅スピリッツ
T.M.N.T.
ストリートファイターII
制服伝説プリティファイター
サンドラの大冒険
熱血硬派くにおくん
プリンス・オブ・ペルシャ
アウターワールド
セプテントリオン
ファイターズヒストリー
超兄貴 爆烈乱舞篇
おでかけレスターれれれのれ(^^;
美食戦隊薔薇野郎
リブルラブル
迦楼羅王
重装機兵ヴァルケン
魔獣王
46億年物語はるかなるエデン
P-マン
海腹川背
ソニック・ザ・ヘッジホッグ
大魔界村
スプラッターハウスPartII
マイケル・ジャクソンズ・ムーンウォーカー
ゴールデンアックス
サムライスピリッツ
ガンスターヒーローズ
幽☆遊☆白書
エイリアンソルジャー
チェルノブ
マーブルマッドネス
ガントレット
獣王記
リスター・ザ・シューティングスター
エイリアンストーム
カトちゃんケンちゃん
ビックリマンワールド
源平討魔伝
PC原人
改造町人シュビビンマン2
ワルキューレの伝説
パックランド
超絶倫人ベラボーマン
妖怪道中記
THE功夫
激写ボーイ
ならずもの戦闘部隊ブラッディウルフ
最後の忍道
はにい・おんざ・ろおど
奇々怪界

OLD GAMERS白書 Vol.1 アクションゲーム編

ゲームは子供の遊びじゃない！
おっさんゲーマー達よ集結せよ!!

メディアパル